Tot. 116

PSP发售日、价格公布！小神游SP限定版独家公开！

游戏机实用技术

ファミ通 weekly

攻略透解

剑风传奇
最强攻略+剧情小说

火焰之纹章
圣魔之光石 全地图攻略

机动战士高达SEED无尽的明天

皇牌空战5未颂的战争

新魂斗罗

光环2

关注

NDS发售前最终报道

豪华软件阵容完全检阅！新一代掌机终露峥嵘！

前线狙击

任天堂GAME SHOW

耀西的万有引力

超级大战争1+2

马里奥聚会6

大金刚丛林劲鼓

瓦里奥制造大回转

超级机器人大战原创世纪2

波斯王子：武者之心

NEOGEO斗技场

狂城丽影

Gamehalo

biohazard4 体验版完全解析

荒野兵器4 鬼泣3

红侠乔伊BOSS战极限演示

PSP新作影像集锦

加油装独家试用报告

详见本期神游天下

2004.12A

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

23>

9 771008 060006

本期赠送

超Q版游戏人物随意贴

Gamehalo精彩VCD

尤娜/琉库随意贴随机一款





10月27日小神游SP
苏皖地区同步中国惊爆登场



小神游 GAME BOY ADVANCE 掌上游戏机 SP

特价(免速递费)

¥658

神游公司售后服务承诺:

15天保换,1年保修
从此不必提心吊胆玩掌机!

特别提示:小神游GBASP采用220V充电电源,通过国家3C强制认证,安全有保障。从此告别假冒机,翻新机,不用再花冤枉钱买不安全的110V转220V电源,再也不怕不法JS不给开发票,售后没保证,维修乱开价。现在只要填一张汇款单即可安心等待送货上门,一切就这么简单!!

邮购行货主机 带正规发票
EMS免费送货到家
享受神游公司的贴心服务
垂询热线:025-85514909
85128819

邮购方法 邮购地址:江苏南京建宁路13号-12 高云 邮编:210037
联系电话:025-85514909 免快递包裹费

(参照下图示范) 中国邮政汇款单

收款人姓名:高云 ¥65800
收款人地址:江苏南京市建宁路13号-12
收款人邮编:210037
汇款人地址:××××××
汇款人姓名:××× 汇款人邮编:××××××
附言:购:小神游GBASP一台

南京新世界电玩批发部:南京建宁路11号大院内 电话/传真:025-85514909 85501289

新世界电玩从事电玩产品的销售、维修十多年,一直以诚信为本、顾客至上为原则,得到了消费者和同行认可,今适逢流行全球的小神游SP在中国发售,为答谢广大客户支持与厚爱,让众多电玩爱好者第一时间享受到小神游SP带来的无穷乐趣,特推出购行货免速递费的优惠活动,如果您莅临以下网点以658元价格直接购买可获赠精美礼品一份!

城市	网点	地址
南通	樱之花电玩	八仙城
	濠西电子精品	濠西路
扬州	百胜电玩	文昌中路
	万胜电玩	银河电子城
淮安	中楼风电玩	淮安出版物市场
	世嘉电玩	淮安电子市场
芜湖	创世纪电玩	劳动路
合肥	时尚电子电玩	安庆路
太仓	新海游戏	上海西路
溧阳	新游戏机	北大街
	永华百货	西大街
南京	兴达电玩	鼓楼
	电玩全接触	迈皋桥
南京	新世界电玩	鼓楼中央路41号
常州	飞龙电玩	和平南路
	樱花便利	吊桥路
泰州	软体沙龙电玩	泰州文化宫
徐州	新世纪电玩	徐州商城电子城
姜堰	王子电玩	西桥新村
盐城	华生电子	解放北路
马鞍山	世嘉游戏店	湖东中路
铜陵	永安电玩	百源商业街
连云港	次时代游戏	步行东街
南京	阿童木电玩	鼓楼
	子晨电玩	凤凰西街
	圣元电玩	光华门南
	新类型电玩	珠江路石婆庵
南京	新世界电玩	建宁路12号-13
镇江	天马电玩	双井路
	时代电玩	市政路
昆山	卡王电子商行	西园街
射阳	新时代游戏	振阳街
	次世代专卖	体育路
滁州	神游电玩	定远路
苏州	神崎电玩	干将东路
	仙踪电玩	皮市街
	浒关电玩	浒关镇浒新街
南京	三联电玩	鼓楼
	大富豪电玩	鼓楼
	次世纪电玩	健康路
	丽利电玩	鼓楼
南京	新世界电玩	中山东路71号

注:以上排名不分先后,时间紧急如有遗漏网点请速联系

有史以来最“可怕”的冬天！

游戏史上前所未有的游戏狂潮到来！玩家如何招架？

每年年末的商战期，就是游戏厂商竞争最激烈的时期，但是2004年这个冬天却不同于以往，因为它集中了太多的大作及超大作！尤其是下面列出的6款超大作，它们当中任何一款都是相隔数年的惊天地泣鬼神的系列最新作品！而它们却都不约而同地选择在2004年冬天发售，再加上同时期的18款独具魅力的大作，它们共同组成了这个游戏史上前所未有的最“火热”的冬天！

六大主角！

屏住呼吸，仔细看，这就是6位巨星级年末游戏狂潮的主角！（以下按发售时间顺序排列，发售时间均为该作品的全球首发时间）

游戏	介绍
塞尔达传说 神奇的小人帽	GBA平台第一款真正意义的原创《塞尔达》游戏！ 11月4日（GBA，日版）发售，系列作销量4600万套（全球），与前作（2D版《塞尔达》）相隔3年以上！
光环 2	苦等3年的Xbox首席大作的续集！ 11月9日（Xbox，美版）发售，前作销量360万套（全球），与前作相隔3年！
潜龙谍影 3	开创间谍隐秘行动游戏全新时代的系列最新作！ 11月17日（PS2，美版）发售，系列作销量1115万套（全球），与前作相隔3年！
勇者斗恶龙 VIII	前作为PS日版游戏销量第一的日本国民RPG最新作！ 11月27日（PS2，日版）发售，系列作销量3000万套（日本），与前作相隔4年以上！
GT 赛车 4	世界首席真实模拟赛车游戏最新作！ 12月3日（PS2，日版）发售，系列作销量3500万套（全球），与前作相隔5年以上！
biohazard4	重新定义“biohazard”的玩法！ 2005年1月11日（NGC，美版）发售，系列作销量1530万套（全球），与前作相隔5年以上！



光环 2



瑞奇与叮当 3



银河战士 Prime2

其实刚刚过去的10月虽然比不上年末商战期的耀眼光芒，但同样有不少大作，比如《火焰之纹章 圣魔之光石》、《皇牌空战5 未颂的战争》、《横行霸道：圣安德里亚斯》、《新魂斗罗》、《死或生 Ultimate》等等。这段时间可以算是年末商战期的序幕，而美版游戏基本上就在11月将所有的大作发售殆尽，之后的12月及1月就几乎一无所有。日版游戏则比较平均地分布于11月及12月，进入1月后，大作的发售也大幅减少。

十八位超级配角！

以下就是18位超级配角的登场时间，其实这些所谓的配角完全是因为有前面的超大作存在才会被称之为配角，它们中任何一位都是在玩家心中具有至高地位的作品！

11月2日（美版）	PS2	瑞奇与叮当 3	11月18日（美版）	NGC	红侠乔伊 2
11月2日（美版）	PS2	杀戮地带	11月26日（欧版）	跨平台	波斯王子：武者之心
11月2日（美版）	跨平台	指环王：第三纪	12月7日（美版）	PS2	洛克人 X8
11月9日（美版）	PS2	杰克 3	12月9日（日版）	GBA	洛克人 EXE5 布鲁斯小队
11月11日（日版）	GBA	王国之心 记忆之链	12月16日（日版）	PS2	重生传说
11月12日（欧版）	PS2	龙珠Z 武道会 3	12月16日（日版）	NGC	超级机器人大战 GC
11月15日（美版）	NGC	银河战士 Prime2	12月22日（日版）	PS2	决战 III
11月15日（美版）	跨平台	极品飞车 地下狂飙 2	1月6日（日版）	GBA	世界传说 换装迷宫 3(2005年)
11月17日（美版）	跨平台	黄金眼：侠盗特工	1月27日（日版）	PS2	凡人物语(2005年)



GT 赛车 4



塞尔达传说 神奇的小人帽



红侠乔伊 2

火上浇油！

已经有了6款超大作、18款大作，但千万不要以为这个冬季就到此为止了，因为我们还没有说到两大划时代的掌上游戏机——NDS以及PSP，此外还有11月3日即将推出的超薄型PS2，这些硬件的发售必将为这个已经“热”得不行的冬季火上浇油！NDS已经定下11月底12月初的美日发售日，全新概念的平台以及全新概念的游戏将打响掌机游戏革命的第一炮，而PSP虽然目前还未公布发售日，但SCE方面信誓旦旦称PSP将会于2004年内在日本发售，看来这个冬季也少不了这掌机游戏革命的第二炮了。

游戏玩家的解脱方法？

面对有史以来最可怕的冬天，玩家应该如何招架？方法只有一个——密切关注每一期UCG杂志！



biohazard4

文 SOUL

游戏机 ファミ通 实用技术

总第116期 TV GAME 半月刊 2004年12月A

COVER STAFF
封面用图：奇幻二人组
插图画师：陈杰
封面设计：孙玮
© 游戏机实用技术 2004

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

①露尼克大冒险3 ADVANCE ②SQUARE ENIX/CHUNSOFT ③RPG ④GBA ⑤ルネコの大冒険3アドバンス ⑥2004年6月24日 ⑦日版 ⑧1-2人 ⑨自带记忆功能 ⑩容量未定 ⑪6279日元 ⑫对应GBA专用通信对战线 ⑬推荐玩家年龄：全年龄

1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

本期杂志内容目录

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为顺）：

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	说明	缩写	说明
ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品	PS2	PlayStation2，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	神游机	神游机，神游科技有限公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品		

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

缩写	说明	缩写	说明
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作＋角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作＋冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

郑重声明

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 **彼得·莫力纽**：Peter Molyneux，英国最著名的游戏制作人。1987年与Les Edgar在伦敦近郊创建牛蛙（Bullfrog）制作室，1989年牛蛙开发、EA发行的《上帝也疯狂》（Populous）获得轰动性成功，全球累计销量超过400万套。1997年，英国首相布莱尔在一次演讲中将莫力纽钦点为"国家级的精品"。同年莫力纽离开了牛蛙，创建了新的游戏制作室Lionhead，近期该公司的大作有《神鬼寓言》。

游戏 **古墓丽影**：英文原名为"Tomb Raider"，原作发售于1996年，目前已经推出了6款系列正统作品，全球累积销量超过3000万套。《古墓丽影》的女主角劳拉·克劳馥是史上最著名的游戏角色之一，也是欧美名模争相扮演的对象。最近的一部作品《古墓丽影：黑暗天使》是该系列新三部曲的第一部。

术语 **动作捕捉**：即"Motion Capture"，目前在业内应用广泛的一种游戏制作手段。通过在动作捕捉演员身上的各个主要关节点设置感应器，每个节点对应电脑中人物3D模型的一个运动浮点，这样真人的动作就转化为3D人物模型的动作。

公司 **THQ**：成立于1989年，当时名称为Trinity Acquisition，次年该公司与Toys HeadQuarter合并，正式更名为THQ。THQ早期的主要业务是玩具生产和销售，1994年该公司处于破产边缘，决定抛弃玩具业务，成为纯粹的第三方游戏软件商。2000年THQ被《财富》杂志评为全美第三大成长最快的公司。目前THQ每年的销售额平均增长率在40%左右。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本期杂志内容目录

本期光盘内容

《鬼泣3》最新宣传片
神秘女性角色公布！



biohazard4 体验版完全解析



游戏动漫园 全新改版！

动漫情报站：《恶魔人》电影预告片
《红侠乔伊》动画放映开始
《圣斗士 天界篇 序奏》赏析

Gamehalo 游戏光环

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇　社长/总编：司马　常务副社长：马力　编辑部主任：王义　执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶　一编室主任：高晓兰　二编室主任：徐瑞金　广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骏 李邑奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8868378 8655190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
出版日期：2004年12月1日
定价：人民币9.80元
BPA INTERNATIONAL

游戏情报站

截稿前紧急速报！PSP 发售日、价格公布！

PSP 将于 12 月 12 日发售，售价 19800 日元，一颗电池可进行游戏 4～6 个小时，2004 年内发售 21 款 PSP 游戏。

SCE 于 10 月 27 日突然公布 PSP 的发售日以及官方建议零售价——12 月 12 日，19800 日元。19800 日元折合人民币约 1535 元！

电池的使用时间也得以公布，游戏时间为 4～6 小时，动画连续播放时间为 4～5 小时。

标准 PSP 的配置为：PSP 主机＋专用 AC 电源＋专用电池包

PSP 还将推出豪华 PSP 套装，售价为 24800 日元，豪华 PSP 套装的配置为：PSP主机＋专用AC电源＋专用电池包＋MEMORY STICK DUO(32MB)＋线控耳机＋专用软件盒＋手提带


▲标准 PSP 配置


▲PSP 专用线控耳机

可以选购的 PSP 周边为

周边	价格
MEMORY STICK DUO (32MB)	2800 日元
PSP 专用 AC 电源	3500 日元
PSP 专用电池包	4800 日元
PSP 专用线控耳机	2800 日元
PSP 专用软件盒、手提带	2000 日元

PSP 12 月软件阵容公布

PSP 将于 12 月内发售共 21 款游戏，具体如下：

厂商	游戏名称	类型
EA	泰格・伍兹 PGA 巡回赛 R	SPG
EA	极品飞车 地下狂飙 竞争者	RAC
Capcom	恶魔战士编年史	FTG
Koei	真・三国无双	ACT
Koei	麻雀大会	TAB
Konami	麻雀格斗俱乐部	TAB
Konami	潜龙谍影 Acid	SLG
Cyber Front	Kollon	ETC
SEGA	狂热噗哟噗哟	PUZ
SCE	到哪里都在一起	ETC
SCE	大众高尔夫 Portable	SPG
Taito	口袋泡泡龙	PUZ
Namco	新・山脊赛车	RAC
Hudson	炼狱	A・RPG
Bandai	英雄传说	RPG
Bandai	LUMINES	PUZ
FromSoftware	装甲核心 方程式前线	SLG
Marvelous	AI 围棋	TAB
Marvelous	AI 将棋	TAB
Marvelous	AI 麻雀	TAB



▲PSP 专用电池包

▲MEMORY STICK DUO (32MB)


▲PSP 专用 AC 电源 (110V－240V)
◀PSP 专用软件盒、手提带

Square Enix 公布第一款 PSP 游戏《危机之源 最终幻想 VII》！

Square Enix于10月27日当天公布第一款PSP游戏——《危机之源 最终幻想 VII》(Crisis Core Final Fantasy VII)！本作将是一款A・RPG，发售时间暂定为2006年初，目前所公布制作阵容如下：PRODUCER为北濑佳范、DIRECTOR为田畑端、角色设计为野村哲也。制作阵容非常豪华，尤其是大家所熟悉的北濑佳范与野村哲也，这将是本作质量的保证，不过本作的发售时间实在是有些远了，还要到 2006 年，希望 Square Enix 今后能够公布更多的PSP 游戏，最好……到2005 年就能够让我们玩到 Square Enix 的 PSP 游戏。



▲Square Enix 于当天紧急公布《危机之源 最终幻想 VII》，上图为 Square Enix 在官方网站上所设立的主页。

硬件 NDS将了PSP一军！NDS数招杀手锏紧急公布


▲宫本茂在会上亲自向众人展示NDS。

10月7日，任天堂在日本召开了面向业内的"Nintendo DS Preview"新闻发表会。这场发表会的主要目的是介绍NDS新大作群，任天堂社长岩田聪、王牌制作人宫本茂、Pokemon公司的石原恒和、世嘉的中裕司、Square Enix的河津秋敏等业内名人出席了本次发表会。岩田聪在发表讲话时再次指出，电子游戏发展20年以来虽然不断取得进步，但却产生了游戏越来越复杂、越来越难的现象，正是因为这种现象才导致了日本游戏市场的缩小，也正因为此，任天堂才着力开发NDS，希望游戏能够回归简单而直接的本来面目。

NDS首发游戏阵容披露

TGS之前，索尼PSP方面公布了全新的软件名单，由原来的59款增加到了105款（新增46款），超过了NDS之前的73款。这次任天堂毫不示弱，一举公布了另外51款新作，NDS软件名单从原来的73款增加到124款（共46家开发公司）。NDS首发阵容共有12款游戏，其中5款为任天堂作品，第三方厂商的作品为7款，预计在2004年内总共有14款NDS游戏发售。NDS游戏的标准售价将是与GBA软件基本持平的4800日元，也会有部分软件售价为3800日元。12月2日NDS（日版）首发时的12款游戏软件如下：

超级马里奥64DS	任天堂	狂热噗哟噗哟	世嘉
瓦里奥制造 摸摸乐	任天堂	模拟市民 都市人生	EA
大合奏！乐队兄弟	任天堂	钻子先生 钻魂	Namco
直感ヒトフデ	任天堂	研修医 天堂独太	Spike
口袋妖怪 冲刺	任天堂	麻雀大会	光荣
动物管理员	Sucess	头脑出汗游戏系列 Vol.1	Aruze
为你而死	世嘉	网球王子 2005 Crystal Drive	Konami

NDS四大杀手锏紧急公布

杀手锏一：在一阵众人熟悉的《最终幻想》主题音乐中，Square Enix的河津秋敏步入会场公开了NDS版《最终幻想Ⅲ》的开发！到目前为止"《最终幻想》系列"在PS之前的一至六作全部都在其他平台上推出了移植版，而《最终幻想Ⅲ》则是其中惟一一款没有移植过的作品。早前Square Enix曾经公布了WSC版的《最终幻想Ⅲ》，不过因为种种原因还是没能与玩家见面。本次发表会上播放的新作短片预告中出现了《最终幻想Ⅲ》中旋转的水晶，并且有FC版原作中的开头白文字浮现。据河津秋敏表示，NDS版《最终幻想Ⅲ》并不是简单的移植，而是会利用到NDS的触摸屏和双屏幕带来全新感觉。此外，《最终幻想 水晶编年史》也确定会在NDS上推出，这款游戏也将会利用NDS的独特功能。

杀手锏二："《口袋妖怪》系列"制作人石原恒和在会场上宣布，超王牌作品《口袋妖怪》将会正式移军NDS，前期将会推出《口袋妖怪 冲刺》，之后还会在NDS上推出"《口袋妖怪》系列"的正统新作《口袋妖怪 钻石·珍珠》！这会是"《口袋妖怪》系列"的集大成之作，也是系列历史上一次真正的进化，没有人能够否认《口袋妖怪》游戏所具有的票房号召力，因此任天堂将《口袋妖怪》移师NDS，就几乎注定了NDS是不会失败的！


▲四大知名制作人，左起分别为：宫本茂、中裕司（《索尼克》、《PSO》）、河津秋敏（《FFCC》、《沙加》）及石原恒和。

杀手锏三：NDS网络及无线下载功能。NDS的网络以及无线下载功能是此次发表会的又一个重点。岩田聪表示目前任天堂正在考虑推出可以让人们下载游戏试玩版的系统（从零售店下载），而这些游戏试玩版玩几次或者一段时间后就会失效，要想继续玩就要购买完整版。通过这种方式可以让玩家接触更多的游戏，体验新作的魅力。岩田聪表示希望该系统能够使得那些有销售潜力的游戏得到每个人的认可，这也将有利于突破以往只有续作才能获得销售成功的惯例。

无线下载功能并不仅仅局限于游戏试玩版的下载，目前任天堂正计划将NDS与电影院相结合。到明年新一集的《口袋妖怪》电影上映时，用户可以带着他们的NDS版《口袋妖怪》游戏到指定的电影院观看，当电影播放到特定剧情时，电影院会通过无线数据传输装置将相关口袋妖怪的数据传送到玩家的游戏卡带中。如果能够实现的话，这将是一项非常有创意、非常有趣的娱乐方式。

宫本茂还与岩田聪共同公布了NDS可联入当前的互联网的功能，并准备在这方面有所作为，并且暗示将会与Square Enix共同在NDS上推出网络游戏！河津秋敏表示目前Square Enix已经开始在携带型主机上运营网络游戏，但也有人反映网络游戏的门槛比较高，因此希望在NDS上就可以让更多人享受到网络游戏乐趣。

杀手锏四：第四个杀手锏虽然并不是在这次发表会公布的，但同样具有绝大的杀伤力，那就是日本第一漫画杂志《周刊少年Jump》将与任天堂合作开发NDS专用游戏《Jump超级明星》（Jump Super stars），游戏中将会集合《Jump》中的众多超人气漫画角色，包括《龙珠》、《海盗王》、《火影忍者》以及《乔乔的冒险奇遇》等等，据悉登场的漫画作品多达数十部！早在1989年及1991年，Bandai就曾推出过两作《Famicom Jump》，都取得了巨大的成功，这次更是由任天堂方面亲自与《Jump》进行合作，这更让所有的漫画迷无比期待！



▲这一消息最早是在《Jump》杂志上独家公布的。


▲在会场上可以试玩NDS。


▲NDS的游戏包装及NDS卡带。


▲NDS卡带与GBA卡带的比较。



▲NDS主机的包装箱。

特报 PS2 70000型最速上手报告 彻底解剖超薄型PS2



注目 1 体积只有原来的23%！

23%，也就是体积不到原来的四分之一！这当中除了一些技术上的进步之外，也是因为这次PS2 70000型（以下称超薄PS2）主要部件安排更为紧凑了，因此超薄PS2的重量并非为原来PS2的四分之一，而是二分之一（具体数字是45%），约900克（原PS2为约2000克重）。

注目 2 网络接驳口成为标准配置

原PS2要上网的话，就必须另外购买一块网络适配器，而现在的超薄PS2则是内置网络接驳口的，也就是超薄PS2无须另外再购买周边就可以上网了。但需要注意的是，超薄PS2是不对应原来的PS2硬盘的，所以一些对应硬盘安装的游戏在超薄PS2就无法进行硬盘安装，而至于《最终幻想XI》这种一定要使用硬盘的游戏，则无法在超薄PS2上使用。

注目 3 PS2实质性降价！

这次超薄PS2基本上是在全球同时期发售的，最早的是欧美两区，欧美玩家可以在11月1日买到超薄PS2，接下来就是亚洲地区，包括日本、中国香港及中国台湾等地都是在11月3日发售超薄PS2。价格方面，欧洲为149欧元、北美为149美元，日本地区虽然是开发价格，但价格一般在20000日元上下。这样的价位基本与原来的PS2持平，但因为超薄PS2内置了网络接驳口，所以PS2在实质上进行了降价。

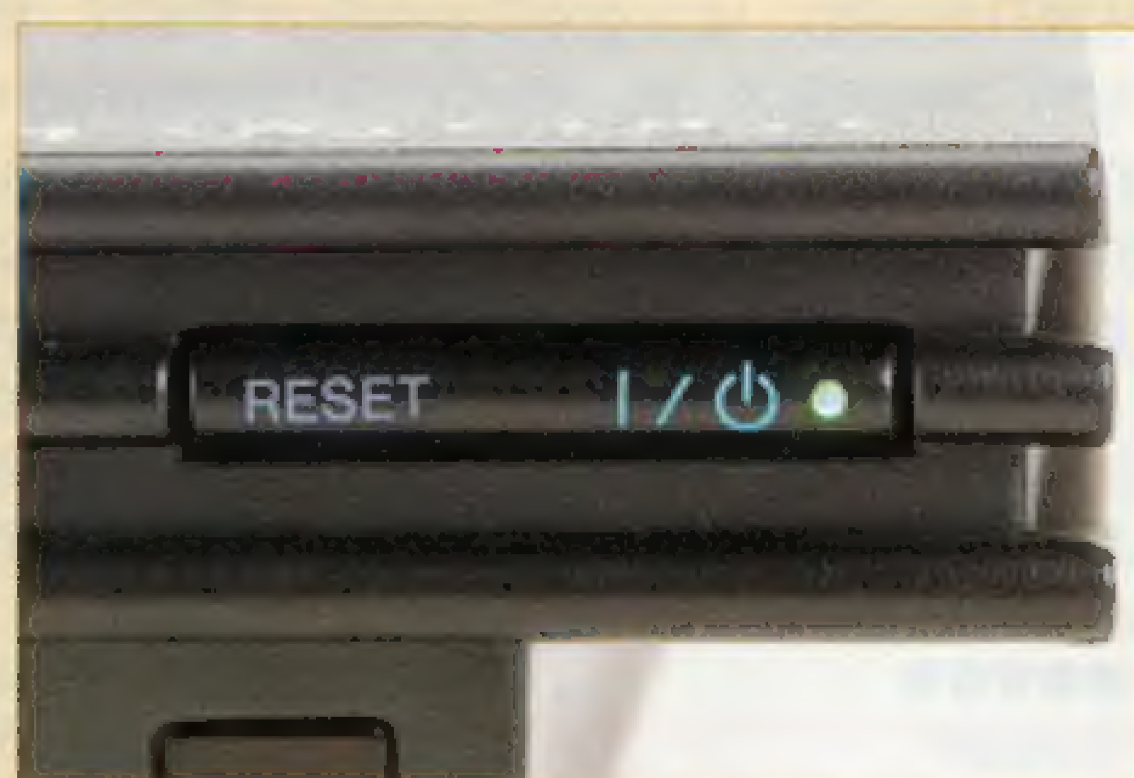
从各个角度观察PS2 70000型



PlayStatoin标志。和原 型号PS2同样是可以进行转动的。



开盖键：与原PS2的“出仓键”有很大的不同，因为超薄PS2的开盖键即使在断电的情况下也可以打开光驱盖，这一设计与PS相似。



复位键：超薄PS2取消了电源开关，保留了RESET键，也就是只要主机一接上电源，主机就进入了待机状态。

前面



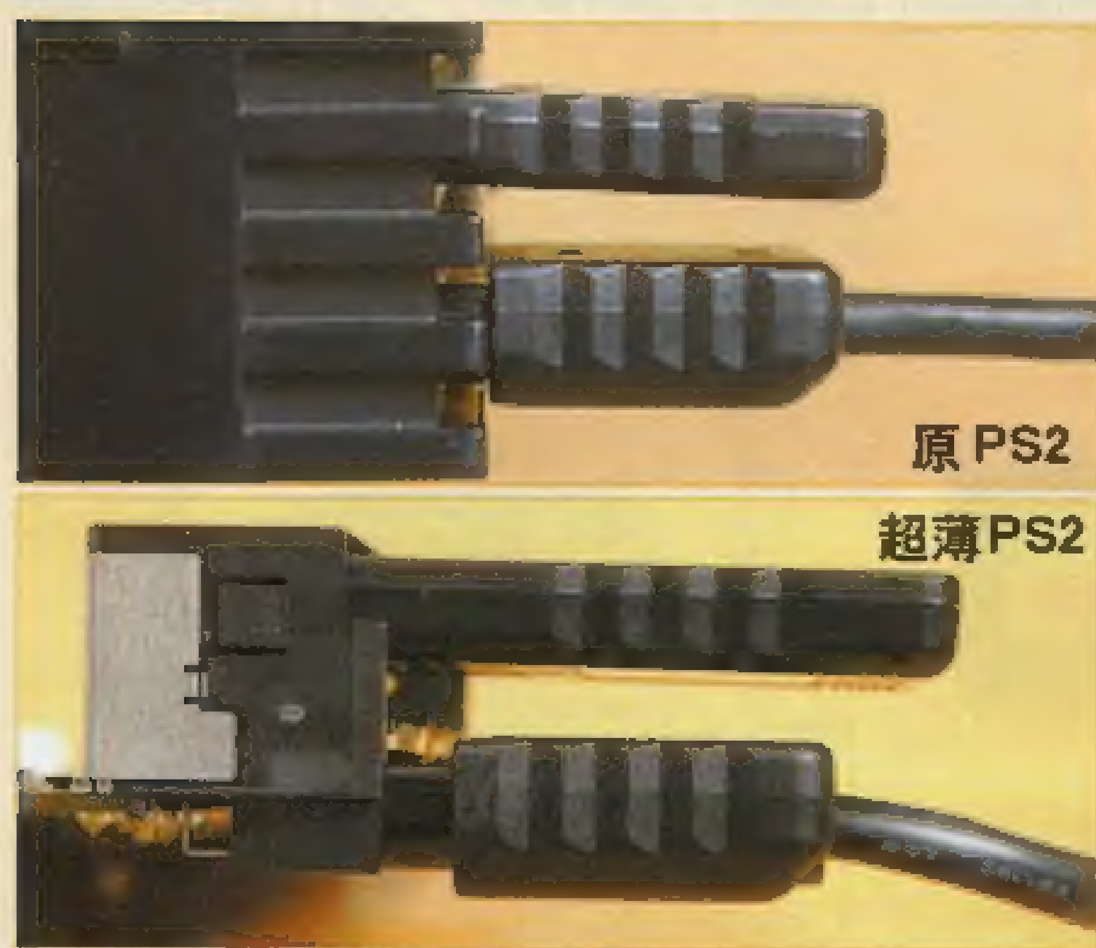
红外线信号接收口

背面



电源输入端子：超薄PS2的电源线就是一个变压器，将市电电压转为8.5V输入到主机。其实原PS2也是需要使用变压器的，只是原PS2把变压器集成在了主机内部，所以超薄PS2只不过是把变压器从内部转移到了外部，这也成为超薄PS2缩小体积的“秘密”之一。

网络接驳口



记忆卡插槽：从外表上看没有什么区别，但其实超薄PS2的记忆卡插槽要比原PS2浅得多，这又是超薄PS2节省空间的要素之一。

PS2 70000型的开发秘闻



后腾祯佑是索尼GP STUDIO的工业设计师及首席创意指导，他曾先后负责过PS、PS2、PSone以及这次超薄PS2的主机设计。这次记者向他询问了PS2 70000型开发的秘密，以下是几点总结。

●超薄PS2的设计工作从很早之前就已经开始策划了，2003年11月起开始正式进行。

●超薄PS2的设计一次性就获得了久多良木健先生的认可，而当年的PS2设计，从开始设计到获得久多良木的认可，一共花了约1年时间。

●实际上超薄PS2所用到的零件与原来的PS2所用到的零件基本上是一样大的，减少体积的地方在于：散热板的减小、扩展槽的取消、原来两块主处理芯片合二为一等等。（另外还有在“从各个角度观察PS2 70000型”这一部分所提到的几点）

●当年的PS的迷你版PSone是在PS2发售之后才正式推出的，而这次超薄PS2是在PS3之前就已经推出了，这样的做法就算在其他业界也是鲜有先例的。

转载自WEEKLY FAMITSU № 829

中国人独享的GBA SP即将问世

硬件 "中国龙" SP揭开神秘面纱，小神游SP设计大赛即将开幕

随着10月27日小神游SP在全国的成功上市，国内玩家呼声甚高的中国专用限定版小神游SP也令人意外地揭开面纱，以下是本刊经神游公司特许，独家公开有关中国专用限定版小神游SP的相关消息：

据了解，此限定版SP的设计策划已久，专为中国推出限定版小神游SP足见任天堂与神游对国内市场的高度重视。此版主机采用与任天堂不久前推出的"FC纪念版SP"相同标准的"三明治"机壳结构，主体图案为特别设计、象征着中华民族精神的龙纹。由于中国传统龙纹的图案细节复杂丰富，因此在制作工艺上会比国家上其他限定版主机更为讲究。主机的配色为紫禁红与玛瑙黑，非常庄重典雅，很"中国"的感觉，而且质感比其他SP主机更强。目前"中国龙"版小神游SP的上市时间未定，一个不确切的时间为最快11月内就会面市，相比其他国际限定版，"中国龙"版小神游SP的产量受到了更严格的控制，因此想要收藏的玩家出手可要快些了。另外神游公司还有多款汉化过的重量级大作即将公开，本刊将在第一时间为大家报道。

由于神游公司对此"中国龙"版小神游SP的前景甚为看好，其后也将有可能继续推出新的限定版主机。而11月中旬，神游公司将举办主题名为"中国人的SP 等你来设计"的小神游SP全国设计大赛，邀请全国的玩家参与设计具有中国特色的小神游SP主机图纹与主机配色，获选作品将有可能被用于将来的中国其他限定版小神游SP的制作上——中国玩家有望独享自己设计的"官方限定版"！而获奖选手将获得全球惟一一台带有特殊主机序列号的"黄金圣诞版"小神游SP！此次活动由神游公司主办、多家国内知名媒体协办，在全国范围内全面展开，想玩到由自己设计的小神游SP？那就关注一下神游官方网站www.ique.com.cn吧，因为这次比赛为全程在线进行的。本刊将在下期的"神游天下"栏目中公布活动的详细情况。


▲神游公司独家提供的"中国龙"限定版工程机照片，据称将会与成品略有差别。



▲限定版正式包装海报，颇具中国特色，让人一看就觉得非常有收藏价值！

此外，神游公司、东方网电视游戏频道及本刊强强联手将推出一项针对TV游戏核心玩家的线上有奖活动，神游公司为本次活动提供全程赞助，具体的活动细节，请登录神游官方网站查询有关信息。

新闻短波

■EA宣布将于明年春推出家用机上最著名的二战FPS"《荣誉勋章》系列"的最新作——《战狗》(Dogs of War)，EA同时透露本作将与以往的系列作的玩法不同。

■Square Enix第六开发部部长土田俊郎于日前透露，《前线任务5》(FRONT MISSION 5)由原来制作四代的开发组再加上刚刚加入的新成员共同开发，五代将是一款继承四代风格，同时对戏剧性作进一步强化的作品。

■《太鼓之达人》于10月27日正式登陆北美，所用的曲目也针对北美市场而焕然一新，Namco的销售目标是20万套，该系列到2004年9月为止，街机已经售出了4700台，家用机游戏已经售出了230万套。

■专门生产各种周边产品的NubyTech宣布正在开发一款电锯型《biohazard4》专用控制器，这款产品目前尚处于设计阶段，该产品预计于明年1月11日上市。

■植松伸夫的《FF》历代战斗音乐摇滚混音版专辑第二弹《THE BLACK MAGES II ~The Skies Above~》目前确定将于12月22日推出，售价为2500日元。该专辑中收录了12首改编乐曲，包括《FFX》中钢琴乐的摇滚歌唱版和《FF Ⅷ》拉古纳的战斗音乐《The Man with the Machine Gun》。

■SNK Playmore宣布N-Gage的《格斗之王Extreme》将可以对应双人对战，并定于2005年1月11日发售。

■据微软发布的6月底至9月底的财季报告显示，这一财季Xbox的损失额已经从去年同期的2.73亿美元下降到1.42亿美元。Xbox业务实现盈利指日可待。目前微软手头上有644亿美元的现金和短期投资，比6月底的606美元又多了数十亿。如此强大的资金实力足以令所有对手胆寒。

■SCEA与可口可乐公司联手推出的"开盖体验"促销活动从11月1日开始在北美正式启动，购买可口可乐的消费者如果得到印有特殊标记的瓶盖就可以获得由SCEA送出的奖品，这些奖品包括超薄PS2、PSP，以及《GT赛车4》、《杰克3》、《瑞奇与叮当3》、《狡狐大冒险2》、《ATV Offroad Fury 3》等大作。这次活动将于12月31日结束，而获得PSP的消费者要等到该主机上市时才会收到奖品。

■《MGS3》美版发售日终于确定为11月17日，比日版提前约1个月！下图为日版封面。



■Capcom宣布，北美方面原本预订今年冬季发售的年度动作游戏大作《鬼泣3》将会延期到明年3月8日发售，Capcom的解释是为了进一步完善游戏品质，日本方面《鬼泣3》发售日仍是"2004年冬"。

■Tecmo制作人于日前透露将在Xbox上推出《阿耳戈斯战士》新作。

■微软Bungie制作组表示下一个计划并不是《光环3》。

■光荣于12月推出的《决战III》将可以接续《战国无双》及《战国无双 猛将传》的记录，接续记录后能获得隐藏角色前田庆次及稻姬。

■Midway于10月4日发售的《致命格斗：欺骗》(真人快打6，PS2/Xbox)首周出货量突破100万套，成为"《致命格斗》系列"有史以来卖得最快，同时也是Midway公司有史以来卖得最快的游戏。

■随着《致命格斗：欺骗》的热销，Midway又于日前公布，将推出系列新作《致命格斗：少林和尚》(Mortal Kombat：Shaolin Monks)，不过该作并非格斗类，而是动作冒险类，目前该作预定将于明年秋季发售，对应平台为PS2及Xbox。"《MK》系列"之前也曾推出过两次动作版，一次是1997年的《MK神话：绝对零度》，一次是2000年的《MK：特种部队》，不过这两款游戏的制作水平极低，令系列作的FANS大为失望。

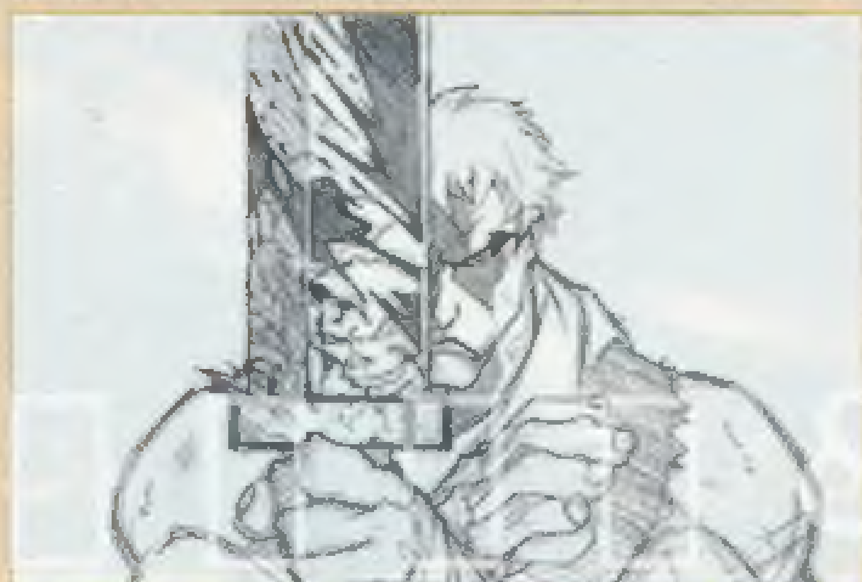
■《WE8》欧版《PES4》自10月15日上市之后，发售当天出货量即突破150万套，取得了该系列的最佳销售成绩。并且立即将之前发售的《FIFA 2005》挤下销量冠军宝座。这一成绩也远远超过前作发售当天曾取得的出货量100万套的成绩。此外，Xbox版《PES4》也将于11月发售。

■SEGA将于明年1月6日在PS2上移植土星名作《龙之力量》，此外在PS2上重新制作的《梦幻之星2》也将同时发售。

■EA今年第二财政季度再创辉煌，本季度销售额达7亿美元以上，纯利润近1亿美元，其中《麦登NFL2005》狂销400万套以上。

■为纪念12月16日《超级机器人大战GC》(NGC)的发售，任天堂将限量赠送FC《第2次超级机器人大战》的复刻版(GBA)。

■GBA名作《激斗 金太郎的复仇》的制作人已经确定将在PSP上开发最新作《激斗2》(Gekido 2)。



■微软原定于今年12月发售的《飞驰竞速》(Forza Motorsport，挑战《GT赛车》的真实驾驶类赛车游戏)将延期至2005年2月，延期原因很有可能是不想与定于12月发售的PS2的《GT赛车4》正面竞争。此外微软内部人士还透露，《飞驰竞速》中每一辆赛车的车体都由1.5万个多边形构成，是《GT赛车4》的3倍以上。



■中国大陆版PS2于10月21日终于推出了久违的新作——《机战佣兵2 Another Age》，其原作就是FromSoftware的《装甲核心2 另一个年代》。《机战佣兵2 Another Age》仍是全中文字幕，售价为168元人民币。

■10月的Xbox大作《神鬼寓言》(Fable)在欧洲创下销售记录，成为欧洲卖得最快的Xbox游戏，其在美国的首月销量为60万套，目前本作在欧美两地的累计销量已经达到140万套。

■目前在韩国已经有26家游戏开发商和7家游戏发行商正式加盟PSP阵营，并且这些公司将很可能为PSP开发网络游戏。

Multi 极品飞车 地下狂飚2 RAC

Need for Speed Underground 2　Electronic Arts　美版　预定2004年11月15日

＊本作对应机种为NGC、PS2及Xbox。


▲美女总是会让赛车游戏增色不少。

《极品飞车：地下狂飚》的全球累积销量突破700万套，再次证明了美产第一赛车游戏品牌的实力。与执着地追求真实感的"《GT赛车》系列"不同，"《极品飞车》系列"的特征是常出常新，总是寻找不同的主题作为突破口。《地下狂飚2》将会延续前作开创的地下飚车文化，以"香车＋美女＋午夜狂飚"为卖点。美女是地下飚车文化的一大亮点，本作邀请了著名电视节目主持人兼内衣名模Brooke Bruke担当形象代言，在游戏中她所扮演的Rachel将与作为地下飚车手的您亲密交流，向你讲解游戏系统并且给你安排飚车任务。本作玩家的飚车舞台是一座大型都市中的5大区域，赛道总长度达125英里，是前作的数倍。另外本作中赛道的风格跨度更大，除了闹市区外还有诸如工业区、郊区、娱乐地区等，给人更加丰富的视觉享受。游戏中收录了多辆新赛车，改装车的选项非常丰富，游戏中的汽车零部件也全部经过厂商授权，各个零部件有70亿种不同的搭配方式。


▲速度感十足的比赛过程。


▲美丽的赛道夜景。

PS2 胜利十一人 欧洲俱乐部足球战略版 SLG

ワールドサッカーウイニングイレブン タクティクス　Konami　日版　预定2004年冬

在家用机领域拥有压倒性支持者的足球SPG《Winning ELeven》(以下简称为《胜利十一人》)，其育成版的足球SLG《胜利十一人 欧洲俱乐部足球战略版》预定在今年冬天发售！以下我们将就本作中球迷玩家所感兴趣的一些系统变化作出率先分析：

●本作将以欧洲6大联赛为舞台，包括意大利、西班牙、荷兰、英格兰、法国、德国。其中在我国拥有广泛球迷支持的意甲联赛、激情四射的荷兰联赛、近年来大力转播，球迷群体激增中的西甲联赛也会以2004–2005赛季完全授权的姿态出现在本作中。玩家扮演的教练所能就任的俱乐部最高数量可达116个！本作将通过不同联赛间的战术风格差异、不同俱乐部间的实力差异、资本差异来表现世界足球中心——欧洲足球的真实情况！

●本作中的战术练习将更为细致和具体！玩家可以通过设定不同类型的战术的练习频度来塑造一支具备独特风格、符合自身足球理念的球队。在团队战术中新增加了"Pace配分"这一选项，估计这会与全队的比赛节奏有一定关系。

●本作的比赛将采用《胜利十一人8》的引擎。

●本作中设立了一个名声值，该数值将随着胜利次数而徐徐上升。名声值越高，所能就任的俱乐部数量就越多。此外，名声值也将对监督任命比赛中的"监督状态"和俱乐部对监督的信赖度产生一定的影响。如果监督的战绩不好、名声狼籍可是会中途"下课"的噢。

●本作将再次引入"选手成长"这一在《胜利十一人8》中获得好评的要素。在选手一览界面中可以方便地查看本队内每一位选手的成长曲线，以便于观察该选手的成长潜力。

●本作还将在游戏进程中随时更新其他俱乐部与球员的接洽和转会的最新消息，方便玩家掌握对手的实力变化以便提早作出相应的对策。

●本作将可以在比赛进行中对全队作出战术指示，并且还设有指示传达度可以根据比赛的状况随时调整。另外在比赛中的资料栏中还可以随时查看场上球员的士气和体力，而按L2则可以关闭资料栏。

●本作的俯瞰视角做得十分体贴，在画面上可以表现出球队的核心球员(K标记)以及参与既定战术的相关球员(A、B黄框内)。

PS2 龙珠Z 武道会3 FTG

Dragon Ball Z：Budokai 3　Atari／Dimps　美版　预定2004年11月16日

由Atari发行，Dimps制作的《龙珠Z》格斗游戏系列可以说春风得意，前两作在全球的销量都突破了200万套，即使是在《龙珠Z》的故乡日本，该作也是以几十万的销量在卖。但是关于系列第二作，欧美方面对之是毁誉参半的，因此本作将在一些方面将系统回归到系列第一作。从目前的情况来看，本作很可能将会是有史以来最优秀的《龙珠Z》格斗游戏！

不同于前两作的是，本作将会加入动画《龙珠GT》世界观中的角色，而并非只有《龙珠Z》里角色，这样的话，本作的新鲜感就有了很大程度的保证。厂商已经宣称，本作可以使用的角色数量达到40位以上！本作的新模式"Dragon Universe"(龙珠世界)则将是一个具有更多RPG要素的单人游戏模式，该模式中玩家具有一定的自由度去冒险，还能给玩家锻炼以及升级的游戏快感。因此本作虽说是款格斗游戏，但单人游戏模式却也不输于现在的许多动作游戏。

之所以说《龙珠Z 武道会3》可能会是有史以来最优秀的《龙珠Z》格斗游戏，主要就是因为本作那前所未的高度还原《龙珠Z》动画的游戏画面。首先是本作的游戏画面采用了更为洗炼的卡通渲染画风，使得前作就已经很强的动画片的感觉更强了。其次就是本作新加入的格斗系统，最基本的系统方面，本作与前作相同，4个按键也仍是"拳、脚、气功、防"，但本作却加入了一项"瞬间移动反击"系统，玩家在受到对方攻击时，发动该系统就可以马上进行反击，但这是要消耗一定的气槽的。最最有看头以及有趣的就是"爆气模式"，当A方发动"爆气模式"时，之后只要击中B方，就可以进入"猜拳"模式，让B方猜测A方会使用4种攻击(对应4种按键)中的哪一种，这个"猜拳"的战斗过程就会使用极具迫力的特写镜头来表现，整个场面就有如动画片一般，不，这让整个格斗场面的火爆感超过了动画片本身！


▲这不是《龙珠Z》动画的截图，也不是漫画的扫描图，而是实实在在的游戏画面！


▲超过40位角色！凭这点就值回票值！



▲还可以体验极过瘾的"对波场面"。


▲原作中的经典对决将一一再现。



▲进入猜拳模式就可以看到各种特写。

ARC 铁拳5 FTG

按照Namco的宣传惯例，就是每隔一段时间就开放一些新作的资料，尤其是像《铁拳5》这样的超大作，更是几乎每周都会有新资料公布！当然这些资料一般都会比较散，不过没关系，对于FANS来说，只要有任何《铁拳5》的新情报，都可以让我们无比兴奋的。另外街机版已经发售在即，下一步，我们就该期待PS2版的移植情报了……


▲新场地"地下斗技场"，有些类似《铁拳4》中的"地下斗技场"，不过不再像前作那么拥挤了。

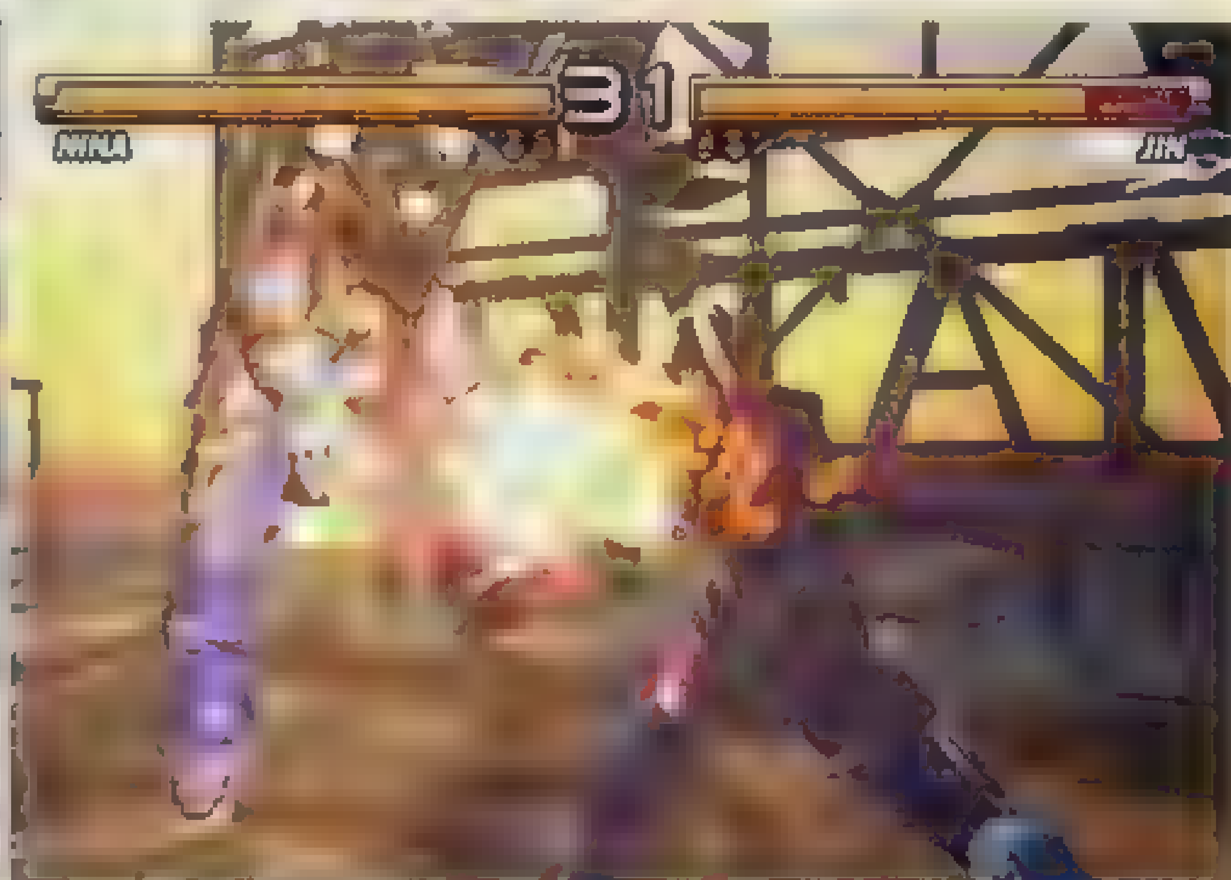

▲新要素：如果满足某个条件，对战结束之后FIGHT MONEY(格斗赏金)就会随机翻倍。



▲新场地"旅游圣地"，背景同样是有很多人物，不过这次全部都是身着泳装的美女，另外大家注意看中央的那个人……那不是李超狼吗？


▲新装饰"眼带"，让角色戴上一个眼带成为"独眼龙"，BIG PAUL？


▲超暴笑！彪悍的KING竟然戴上一个这么可爱的豹头面具……



▲妮娜在本作中将会增加"内部破坏技"，这可是不能防御的！

PS2 重生传说 RPG

随着时间的推进，《重生传说》终于将它的发售日定在了12月16日，在发售日临近之时，Namco也公布了一些新的消息：

武器成长

这也许是《重生传说》中最引人注目的系统，在游戏中的所有武器防具都有成长的要素。只要装备它们获得胜利就会获得EP(Enhance Point)，从而强化武器防具的各项数据。并且，所有的武器防具都有它们各自的潜在能力，成长会引发它们的潜在能力，最关键的是新入手的武器防具可以继承这个引发出来的潜在能力。也就是说，大家不必为更换装备而失去潜在能力而担心了。而武器成长的顺序如下：

一、储蓄EP。如果要让武器成长，那很定需要EP值，只要战斗获得胜利，这个EP值就会加算到战斗时所装备的武具上面，如果达到了潜在能力的要求，画面上就会出现"ENHANCE EXECUTABLE！"的字样。

二、选择要引发潜在能力的武具。

三、选择强化的能力。选择了需要成长的武具后，就会显示出该武具的数据，此时就要决定需要成长的具体数据了，决定之后会消费一定EP值。另外，武器成长次数越多，需要的EP值也越多，而每项数据的成长次数也是有限制的。



▲注意看画面上的提示，武器可以成长了！


▲本作的地图画面。


▲本作战斗的革新很多。


▲纯2D的画面，极为华丽。

战斗书

《重生传说》的战斗系统算是比较复杂的了，三线战斗、力量槽、武器成长等新要素的加入也许会让玩家摸不到头脑，所以为了让玩家更容易地理解这些系统，游戏中准备了"战斗书"。查看战斗书就会查阅到大家想知道的东西的详细介绍，这样，大家玩起来的时候也就比较容易了。

料理系统

料理一直都是"《传说》系列"的经典设定，消耗一定的食材，按照学会的菜谱做出食物从而回复体力、解除异常状态、暂时提升能力等。由于《重生传说》里没有TP的概念，所以料理改而对Rush槽有影响了，而料理的附加效果也随之有了一定的变化。

精美的动画

"《传说》系列"动画的精美一直都为玩家所称道的，这次《重生传说》也不例外，由于采用了新技术，届时我们将看到《传说》史上最强的动画！（如下）



※以上为开发中画面。

PS2 ZILL O'LL INFINITE

《ZILL O'LL》最早是Koei于1999年在PS上推出的一款中世纪风格的RPG，这次的《ZILL O'LL INFINITE》并非前作的续作，而是重新制作的版本。高故事性与高自由度是一般RPG里很难兼得的两个方面，而通过本作最大的特色——"Free Scenario System"(自由剧本系统)，可以让玩家在高故事性的同时享受高自由度的游戏乐趣。也就是说玩家在游戏世界中的行动将会直接影响事件的发生以及整个故事的进展。PS2版除了全面重制原作的画面及音乐之外，还增加了更多的剧情变化可能性。值得注意的是，本作的人设是著名插画师末弥纯，由他负责人设的最著名游戏就是Square Enix的《前线任务2》！当然，他之前也是《ZILL O'LL》PS版的人设，其画风一方面如油画般具有古典的神秘感，一方面又具有东方人的唯美感觉，他所设计的人物及插画将令游戏魅力大增。


▲战斗场面的刻画可算是相当细致。




▲末弥纯的画风果然不同凡响。

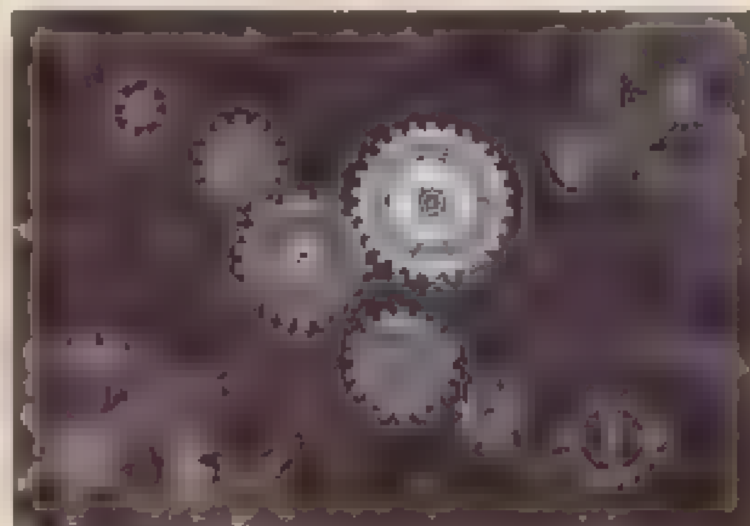

▲玩家将会体验到一个怎么的自由故事呢？

PS2 蒸汽男孩

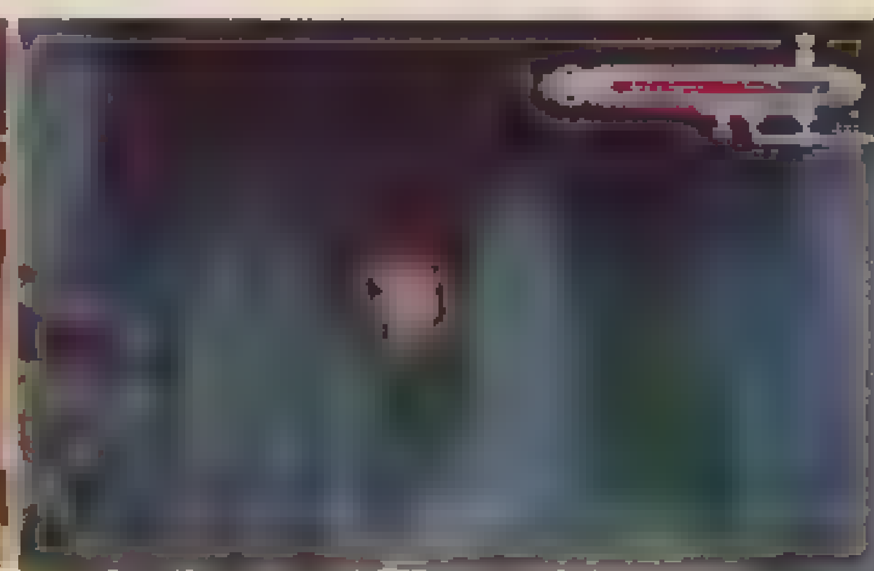
在那部举世闻名的剧场版动画《AKIRA》上映十六年后的今天，日本著名导演大友克洋又一次携最新作——《蒸汽男孩》出现在了人们面前。制作时间长达9年！制作费24亿日元！总作画张数18万张！《蒸汽男孩》成为了日本历史上历时最久、成本最昂贵的动画电影。而在本作于今年7月17日上映的3个月后，根据动画改编的PS2同名游戏也被证实正在紧锣密鼓地制作中。

本作的故事发生在19世纪的英国，在游戏中，玩家操纵的正是主角雷，而斯嘉丽、艾迪、罗伊德等原作中的人气角色也将登场。原作中最为关键的蒸汽球是雷的主要攻击武器以及行动工具，而多达50种的动作如果熟练掌握的话也足以令玩家在蒸汽城中纵行无阻。更令原作FANS兴奋的是，本作将会加入原创的剧情以及结局，而动画版的制作班底也加入了这一部分的制作中，这无疑是品质的最高保证！


▲在每关的最后，等待着雷的大部分BOSS都将是大型蒸汽机器人。


▲多种多样的迷你游戏将令玩家大呼过瘾。


▲卡通渲染对于这种作品是再合适不过的了。

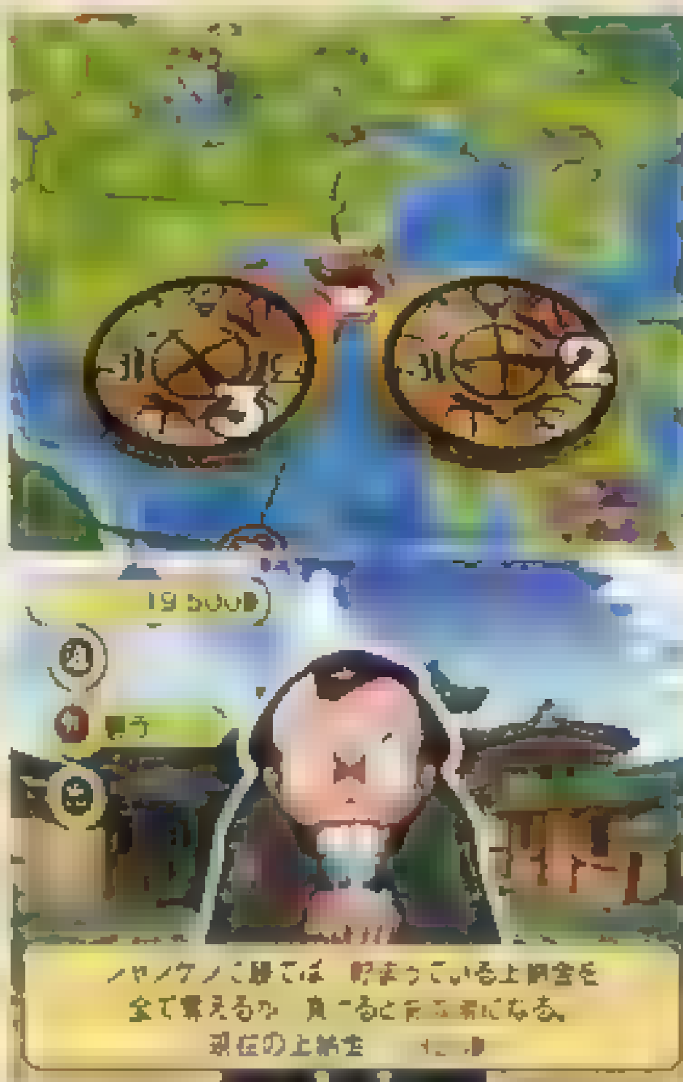

▲运用蒸汽球的喷射能力就可以进行二段跳。

PS2 多卡邦

"《多卡邦》系列"是带有RPG要素的桌面类游戏，现在再次与PS2登场了！游戏进行时，用转轮盘转出数字，之后按照数字来决定前进的速度，前进途中还会遇到怪兽并与它们进行战斗，当然，游戏的目的跟其他桌面游戏一样……以金钱为目标！

这次的新作加入了转职系统，并且每个角色有自己的天赋职业，这些天赋职业获得的金钱可是会增加的哦。另外，职业不同，在战斗中所使用的技也不尽相同，大家可不要小看了这个系统啊。

游戏中可选择的区域从亚洲到欧洲一共有7个，在赚钱的同时还要将咒术师玛孔迪所召唤出来的怪兽击倒，解放村庄收集金钱。



桌面游戏中一个必不可少的要素就是竞争对手，本作中的战斗跟猜拳很类似，也就是说并没有什么必胜的攻击方式，而在战斗开始时可以进行预测，这真是很有意思啊。另外，如果停在对手的地盘上也并不是马上交钱，而是要与村长、镇长进行比试，而比试的内容同样也是猜拳！

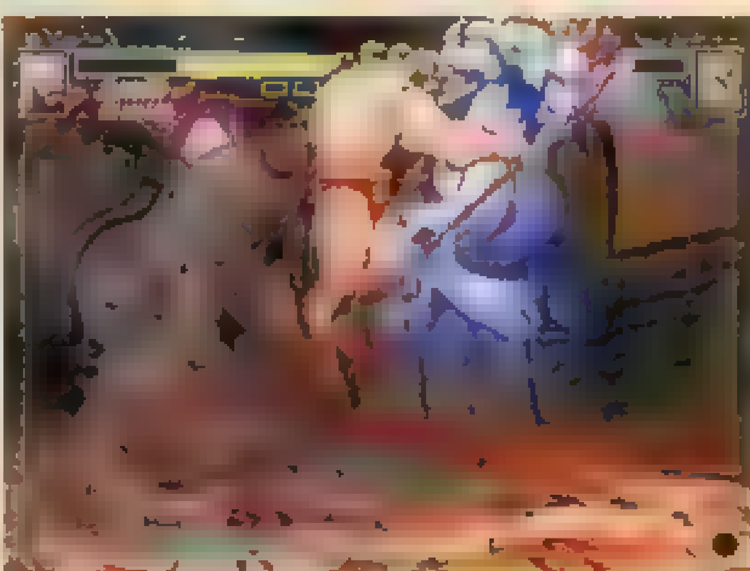


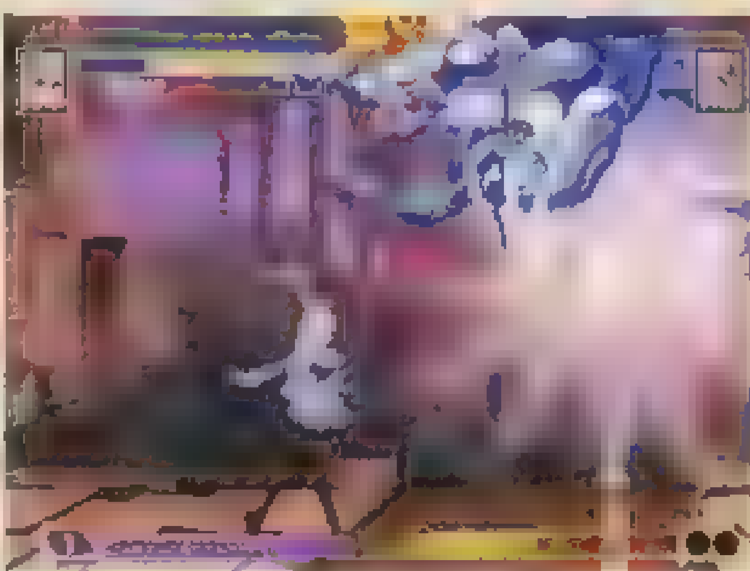


PS2 Capcom Fighting Evolution

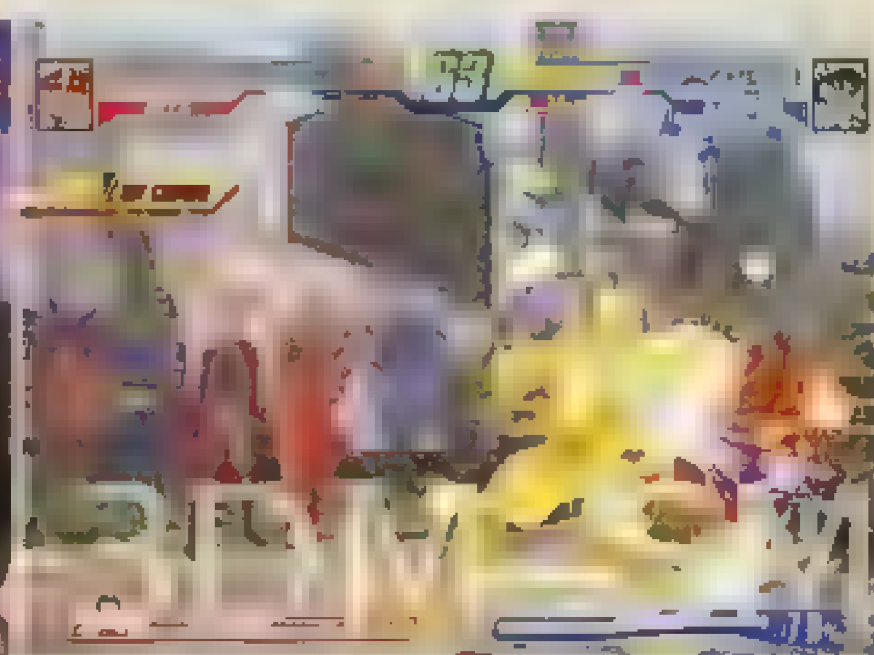
《Capcom Fighting Evolution》其实就是《Capcom Fighting Jam》的美版名称。本作的街机版已经上市，在上海等城市的街机厅中也有少量街机出现。家用机方面美版会先于日版发售，很快就有玩家能在家中体验Capcom格斗新作的特色了。上期我们已经作了TGS的试玩报告，这里再介绍一下各模式的固有系统吧。

①JAM原创模式：移动起身、空中防御、DASH、翻滚、防御取消移动、大跳；②《少年街霸》模式：OC连技、空中防御、受身、ZERO COUNTER；③《WARZARD》模式：升级、终极防御、终极反击、移动起身、空中防御、DASH、倒地追打、大跳；④《街霸3.3》模式：BLOCKING、小跳攻击、快速起身、DASH、大跳；⑤《恶魔战士》模式：按键连续技、防御取消、空中防御、DASH、移动起身、倒地追打；⑥《街霸Ⅱ》模式：时间差起身。


▲桑吉尔夫极为经典的"大坐"。


▲新角色英格瑞德的实力不容小看。


▲隆被其追随者樱卯上了！


▲《街霸3.3》的亚历克斯发动了超杀。

新闻评论

CHINAJOY的迷居

文 特约撰稿人 太阳黑子工作室 Darkbaby
编 SOUL

一、声音和数据

笔者有幸出席了10月4日的第二届CHINAJOY中国游戏高峰论坛，现将国内巨头演讲内容部分摘录并加简单感想。

“2003年中国网络游戏的市场规模为13.2亿人民币，对国民经济的拉动作用达到了近185亿元……我们将全面扶持自主开发游戏产品，计划在三年内投资20～30亿元开发100款国产网络游戏！”——国家新闻出版署副署长于永湛

在此前曾经有资深业内人士认为无论索尼PS2CN(编注：这里指中国大陆版PS2)或任天堂神游等都属于相对封闭的产品体系，对中国经济的拉动作用并不明显，而网络游戏事业则对电信和出版等行业都产生极大影响力，有关部门根据现实的数据而采取扶持PC网络游戏的政策并非毫无道理。

“三年内开发出100款国产网络”——从这个目标可以看出政府欲振兴本国游戏产业的急切之心溢于言表，不过目前我们缺失的东西实在太多，人才、技术、管理甚至还有稳定的网络运行环境。缺少这些要素的话，这个目标的计划经济特色就过于明显了。

“需求就是动力，游戏来到人间。把游戏作为一种产业，并由政府相关部门支持、推广，这是过去连想也不敢想的事情。这也肯定了游戏的出现是社会发展的产物。世界娱乐产品的家族，怎能少了中国的位置？”——中宣部新闻出版局副局长刘建生

这番慷慨激昂的演说在笔者耳中如闻纶音，至少目前在政府的眼中游戏已经不再是危害人间的洪水猛兽，幸甚至哉！

“作为一种典型的内容产业，网络游戏具备互动娱乐的特点，而且能够遏制盗版。可以说，我们与网络游戏是一见钟情，矢志不渝！”——盛大网络有限公司总裁、身家百亿的中国新富陈天桥

中国大陆过去投资制作单机游戏的从未闻有获利上亿者，身家百亿更是形同天方夜谭，陈天桥的传奇经历已经成为中国游戏产业的新神话，驱使着许多人不断逐利而来。盛大的传奇也让许多人突然醒悟，网络游戏或许是在盗版泛滥成灾的中国大陆游戏产业惟一的盈利途径。

“中国不应该对软件进口实施配额限制，这样会严重挫伤外来投资者的积极性！”——美国ESA(编注：美国娱乐软件协会，E3主办方)主席道格拉斯·卢恩斯坦(Douglas Lowenstein，其中文名字为卢德仁)



▲美国ESA主席卢德仁。

卢公的一番肺腑之言令人心有戚戚，这让人不由地联想到索尼和任天堂在中国的尴尬境遇。其实政府采取限制政策来保护保护本国的厂商在每个国家都可以看到，也在情理之中。在中国，2003年约4亿元的PC正版单机游戏中，国内自主开发产品仅占6%，而网络游戏中国内自主开发也不过占35%(相当部分还是所谓的伪国产游戏)，政府对此现实状况当然不愿意坐视。但是目前中国大陆的游戏产业非常需要海内外企业的积极参与，因为资金、技术和管理经验都是我们欠缺的，目前国内74家游戏相关企业仅有的千余名游戏开发人员，而且这些开发人员将近70%都出身于上海育碧、东星软件、天津泰信等海外企业，国外厂商的参与无疑利大于弊。

“我们将在中国成立工作室，这个工作室将全部由中国人组成，开发完全面向中国人的互动游戏。”——美国艺电(EA)副总裁Jeffrey Brown

五年前EA以中国大陆市场过于狭小为理由断然拒绝了网易代理《创世纪网络版》的合作提议，如今却风风火火亲自前来投资，前倨后恭到底又为了哪般？这些年来韩国游戏在中国大陆的丰硕成果令欧美和日本的同行们妒羡不已，而中国游戏产业的高速度成长更是有目共睹，为了争夺这块潜在的世界第四大游戏市场，过去的观望者们正纷至沓来。

二、何不食肉糜

从2003年网络游戏通用开发平台的“863计划”到如今启动大规模投资自主开发网络游戏项目，我国政府确确实实正在亦步亦趋地借鉴着韩国游戏产业的发展模式，这不能不让人感到些许隐忧。

韩国经济模式存在许多非市场化的因素，在国家资本的大力扶植下诞生了诸如现代、大宇等巨型企业，然而这些畸形成长的庞然大物往往并不真正具有面向世界的竞争力，当经济危机的风暴所及，所谓的韩国神话纷纷破灭。韩国游戏产业在政府的扶持下仅用了短短几年就迅速崛起，出现了NCSOFT、GRAVITY等几家世界知名的企业，但是目前韩国游戏产业已经出现了产品单一和市场饱和等许多问题，如果没有1999年末开始出现的中国网络游戏大流行的意外恩惠，如今的韩国游戏产业的总体前景绝对不会那么乐观。除了NCSOFT等两三家企业以外，绝大多数的韩国游戏开发商都存在着规模偏小、品牌知名度低且技术蓄积薄弱等缺点，我们不能否定韩国模式的成功之处，但韩国模式绝非完美无缺。

众所周知，网络游戏是目前所有的游戏类型中人力物力所需投入最大的，稍微像样点的中等规模网络游戏都动辄上亿人民币的开发费，而类似《FFXI》等超级大作更是天文数字(《FFXI》仅前期开发费用就达到60亿日元)，此外网络游戏的技术含量也比普通单机游戏高许多，总而言之真正是一个大腕才能玩得起的烧钱游戏。目前国内排行前十位的PC网络游戏的运营费用无一不以亿计，绝大多数的运营商背后都有国内财势显赫的资方背景，中小厂商根本没有生存的可能性。


▲“《最终幻想XI》仅前期开发费用就达到60亿日元。”

中国游戏产业目前最紧缺的并不是游戏，而是人才和技术。据统计称国内目前真正具备专业水准的程序员不足500人，美工和策划等其他岗位同样也存在类似的紧缺问题，由于缺乏高素质的技术人才，一些国内公司不得不求助于海外企业，九城《快乐西游》的美工便完全委托上海东星软件代工。国内企业在人才的育成体制上也存在着不少问题，某个国内大游戏公司的技术总监跳槽外资企业后居然连普通程序员也无法胜任。因此投入重金参与游戏开发项目固然让人欣喜，但如果能将精力及资金用于尽快制订出合理的专业人才培养体制，为今后长远发展打下基础似乎更为有效。国外游戏厂商的进入对中国游戏产业的发展确实助益颇多，正如EA准备做的那样，国外厂商进入中国必须要做到本土化，将利用其先进的管理手段培养出大量的专业技术人才，这些人才未来可能成为发展自主开发游戏事业的骨干力量。

目前游戏产业按运作方式大致可以分为单机游戏、网络游戏和携带游戏三大类，这其中携带游戏的市场成长最快，随着NDS和PSP两大全新携带游戏主机陆续登场，预计携带游戏机主机的市场将从现在的30亿美元迅速扩容到2008年的110亿美元，而美国有关行业协会更推测手机游戏市场份额到2010年可能全面赶超携带游戏机。携带游戏最大的优势就是开发门槛低，对技术和资金的要求都不高，纯粹以创意取胜，这无疑非常适合中国的国情。发展中国的游戏产业并不能仅仅倚赖大型网络游戏，应该同样鼓励扶持一些中小游戏开发企业的发展。

中国发展本国游戏产业绝对不能简单地模仿和拷贝，应该逐渐摸索出一条适合国情的发展道路。简单的闭关锁国也并非上上之策，虚心吸收和借鉴国外的成功经验，同时让本国企业在全球一体化大市场中经受考验和挫折，我们的产业才能真正发展壮大！

笔者附注：所谓的伪国产游戏指国内某些厂商的游戏打着自主开发的旗号，实际并不具备足够技术实力，不得不将关键项目发包给国外厂商代工制作。

PS2 RPG

发售日 **10/24**

推荐度 A

- SCE
- 5800 日元
- 对应 PS2 BB UNIT

游戏推介

号称SCE的"RPG双璧"之一的《妖精战士》又将推出新作了。本作的世界观与前作《精灵之黄昏》完全相同，故事发生在前作的5年之后，因此前作中登场的我方角色均会再度登场。另外，本作可谓是集系列大成之作，全系列（WSC除外）的主角均会在本作中登场，而在以前大受欢迎的委托任务的系统也同样会在本作中复活。战斗系统方面，虽然本作依然使用S·RPG式的战斗方式，不过大幅度强化了各种细节以及角色的战斗动画。此外，本作还对应网络套件，玩家可以上网与其他人组队，共同进行战斗。

Xbox FTG

发售日 **10/26**

推荐度 S

- Tecmo
- 49.99 美元
- 对应 Xbox Live、5.1 声道

游戏推介

号称继承了"《死或生》系列"的全部传统和优点的最新作《死或生 ULTIMATE》在经过了无数次的延期后，终于即将发售了。本作收录了原汁原味的初代，就连画面、角色数量和招式等方面也完全进行了保留。至于重新制作的2代，按照开发者的话来讲，由于延期，游戏的品质也得到了大幅度的提升。每个登场的角色，尤其是女性角色，其服装的设计和想象力之丰富，可以说达到了历史之最！相信许多男性的玩家光是看到那些穿着奇装异服的女性角色，就已经恨不得马上将游戏入手了吧？本作算是Xbox平台上首屈一指的超大作了，不妨入手一试。

PS2 ACT

发售日 **11/2**

推荐度 S

- SCEA
- 39.99 美元
- 无对应周边

游戏推介

作为SCEA顶级ACT大作的《瑞奇与叮当》即将要推出最新作品，这次无论从质和量方面都有十分大的改善。游戏采用最新的物理引擎后，作品的画面得到了极大的提高，尤其是各种武器的效果，让人叹为观止。游戏在系统上也得到了不少强化，过去只能提升一个等级的武器在本作中可以提升至数段。而不同等级的武器，所攻击的效果和范围都有不同。另外，本作还增加了更多交通工具让玩家乘坐，实在是让人感动。当然，最大的特色莫过于游戏支持了2～4人对战，选择自己喜爱的武器，与朋友们战斗吧！

PS2 A·RPG

发售日 **11/3**

推荐度 A

- SEGA
- 6800 日元
- 无对应周边

游戏推介

"《光明》系列"的最新作品，本作以城塞都市为舞台，描述了发生在其中的攻防战。失去记忆的主角为了保护照顾他的人们，在都市受到攻击时利用手中的双龙戒指和同伴一起来对抗数量众多的帝国军。同伴们个性鲜明且，各自的职业都不相同，有狼人、龙战士、冰魔法师等等，不过战斗中可出场的人员只有两位。和《光明之魂》一样，升级时可获得能力点数来增加能力和技能，育成要素也十分丰富。我方要靠两人来击破敌方大军，战斗中道具、魔法和陷阱等要素一应俱全，相信绝对不会让玩家失望的。

GBA A·RPG

发售日 **11/4**

推荐度 S

- Nintendo
- 4800 日元
- 对应GBA专用通信对战线

游戏推介

本作是GBA上第一款完全原创的"《塞尔达传说》系列"新作，依然由任天堂负责监制，Capcom进行开发。游戏以"变小的世界"为主题，描述了林克为了拯救被风之魔人古夫石化的塞尔达公主而进入神奇的小妖精"小不点皮可儿"的世界冒险的故事。游戏号称充分发挥了GBA硬件的2D机能，拥有目前GBA上最强的2D画面。两大厂商的合作让这款游戏备受瞩目，在任天堂的精巧创意之上又融合了Capcom对于2D动作游戏的领悟，让玩家可以在"塞尔达风"之外还能够体验到一些另外的乐[illegible]。

PS2 ACT

发售日 **11/9**

推荐度 S

- SCEA
- 39.99 美元
- 无对应周边

游戏推介

《杰克3》终于要推出了！从第一作《杰克与达斯特》到第二作《杰克II》，游戏做了一次很大的转变，其结果是——它成功了，前作《杰克II》的UCG评分高达28分。而《杰克3》则主要延续前作的那种略偏向于硬派的风格，并在各方面的游戏内容上做进一步的强化。比如大受好评的枪械系统，这次杰克仍是4种武器，但每种武器却都提供了两次升级的可能，武器每升一级都具有焕然一新的性能，绝对令人大呼过瘾。另外杰克与达斯特这对疯狂搞笑的活宝，这次又将带给我们怎样的爆笑场面呢？这同样令人期待！

PlayStation2

发售日	版本	中文名	原名	类型	厂商	售价
10月28日	日版	装甲核心 [illegible]	ARMORED CORE NINE BREAKER	ACT	FromSoftware	[illegible] 日元
10月28日	日版	To Heart 2	To Heart 2	AVG	Aquaplus	[illegible] 日元
10月28日	日版	看我的龙吧	我が竜を见よ	[illegible]	SCE	[illegible] 日元
10月28日	日版	格斗之王 2003	The King of Fighters 2003	FTG	SNK Playmore	[illegible] 日元
10月28日	日版	斯特拉的众神	ステラデウス	S・RPG	[illegible]	6980 日元
11月2日	美版	瑞奇与叮当 3	Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	ACT	SCEA	39.99 美元
11月2日	美版	指环王：第三纪	The Lord of the Rings: The Third Age	RPG	EA Games	49.99 美元
11月2日	美版	杀戮地带	KILLZONE	FPS	SCE	49.99 美元
11月2日	美版	世嘉超级明星	SEGA Superstars	[illegible]	SEGA	29.99 美元
11月3日	日版	光明之泪	シャイニングティアーズ	A・RPG	SEGA	6800 日元
11月3日	日版	妖精战士 世代	ARC THE LAD GENERATION	RPG	SCE	5800 日元
11月3日	日版	SD高达战队 大决战 次元海盗	SDガンダムフォース 大决战 次元海贼	A・AVG	Bandai	[illegible] 日元
11月4日	日版	新魂斗罗	ネオコントラ	ACT	Konami	6980 日元
11月8日	日版	J联盟 胜利十一人8 亚洲冠军杯	Jリーグ ウイニングイレブン8 アジアチャンピオンシップ	SPG	Konami	6980 日元
11月9日	美版	杰克 3	JAK 3	ACT	SCEA	39.99 美元
11月9日	美版	摔角玫瑰	Rumble Roses	[illegible]	Konami	[illegible] 美元
11月9日	美版	战国无双 猛将传	Samurai Warriors Xtreme Legends	ACT	Koei	29.99 美元
11月9日	美版	模拟市民 都市人生	[illegible]	[illegible]	[illegible]	49.99 美元
11月11日	日版	牧场物语 OH！美妙人生	牧场物语 OH！ワンダフルライフ	SLG	Marvelous Interactive	6800 日元
11月15日	美版	黄金眼：侠盗特工	Golden Eye: Rogue Agent	ACT	EA Games	49.99 美元
11月16日	美版	使命召唤：决胜时刻	Call of Duty: Finest Hour	FPS	Activision	49.99 美元
11月16日	美版	搏击俱乐部	Fight Club	ACT	[illegible]	49.99 美元
11月17日	美版	潜龙谍影 3：食蛇者	Metal Gear Solid 3 Snake Eater	ACT	Konami	49.99 美元
11月17日	美版	亚瑟王	King Arthur	ACT	Konami	[illegible] 美元
11月17日	美版	极品飞车：地下狂飙 2	Need For Speed Underground 2	RAC	EA Games	49.99 美元
11月18日	日版	热舞革命 音乐节	DDR FESTIVAL	MUG	Konami	5980 日元
11月18日	日版	[illegible]	[illegible]	MUG	Konami	[illegible] 日元
11月18日	美版	红侠乔伊 2	Viewtiful Joe 2	ACT	Capcom	39.99 美元
11月25日	日版	帝国千战记	帝国千战记	A・AVG	Interchannel	6500 日元
11月27日	日版	勇者斗恶龙Ⅷ	Dragon Quest Ⅷ	RPG	Square Enix	8800 日元
11月30日	美版	波斯王子：武者之心	Prince of Perisa: Warrior Within	ACT	Ubisoft	39.99 美元
12月9日	中文版	圣岛龙骑士	(看我的龙吧 繁体中文版)	RPG	SCE	售价未定
12月9日	日版	太鼓达人 五代目	太鼓の达人 ゴーゴー 五代目	MUG	Namco	4500 日元
12月9日	日版	机动战士高达 高达 Z高达	机动战士ガンダム ガンダム vs. Zガンダム	ACT	Bandai	[illegible] 日元
12月16日	日版	潜龙谍影 3：食蛇者	Metal Gear Solid 3 Snake Eater	ACT	Konami	6980 日元
12月16日	日版	红侠乔伊 2 黑色胶卷之谜	ビューティフルジョー2 ブラックフィルムの谜	ACT	Capcom	6800 日元
12月17日	欧版	王国之心 2	KINGDOM HEARTS 2	A・RPG	Square Enix	39.99 英镑
12月22日	日版	格斗之王 '94 RE-BOUT 特别限定版	The King of Fighters '94 Re-Bout [illegible]	[illegible]	SNK Playmore	[illegible] 日元
12月22日	日版	决战III	决战III	SLG	Koei	6800 日元

GAMEBOY ADVANCE

发售日	版本	中文名	原名	类型	厂商	售价
11月4日	日版	塞尔达传说 神奇的小人帽	ゼルダの传说 ふしぎのぼうし	A・RPG	Nintendo	4800 日元
11月9日	美版	CT特种部队 3：海军陆战队	CT Special Forces 3: Navy Ops	ACT	Hip Games	29.99 美元
11月11日	日版	王国之心 记忆之链	KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES	A・RPG	Square Enix	5980 日元
11月14日	日版	真・女神转生 恶魔混血儿	真・女神转生デビルチルドレン	[illegible]	Atlus	4800 日元
11月18日	日版	龙珠大冒险	ドラゴンボール アドバンスアドベンチャー	ACT	Bandai	4800 日元
11月18日	日版	合金弹头 ADVANCE	メタルスラッグ アドバンス	ACT	SNK Playmore	4800 日元

NINTENDO GAMECUBE

发售日	版本	中文名	原名	类型	厂商	售价
10月28日	日版	马里奥网球 GC	マリオテニス GC	RPG	Nintendo	5800 日元
11月15日	美版	银河战士 Prime 2：暗之回响	Metroid Prime 2: Echoes	ACT	Nintendo	49.99 美元
11月16日	日版	马里奥聚会 6	マリオパーティ6	PUZ	Nintendo	5800 日元

Xbox

发售日	版本	中文名	原名	类型	厂商	售价
10月26日	美版	死或生 ULTIMATE	DEAD OR ALIVE ULTIMATE	FTG	Tecmo	49.99 美元
11月2日	美版	指环王：第三纪	The Lord of the Rings: The Third Age	RPG	EA Games	49.99 美元
11月9日	美版	光环 2	HALO 2	FPS	Microsoft	49.99 美元
11月16日	美版	使命召唤：决胜时刻	Call of Duty: Finest Hour	FPS	Activision	49.99 美元
11月17日	美版	黄金眼：侠盗特工	GoldenEye: Rogue Agent	ACT	EA Games	49.99 美元

2004年10月6日中国银行人民币外汇牌价（仅供参考）：100美元=827.66 元人民币　　100日元=7.45 元人民币

粗黑字体：受注目游戏

红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年10月6日～2004年11月27日。

注2：推荐度由高到低依次为S、A、B、C、D、E、F。

日本游戏周间销量排行榜 TOP 15

大作热潮开始！估计从现在开始到年底，占据排行榜榜首的大多都是新作和大作。上一周由Bandai最强的PS2动画ACT作品《火影忍者 究极的英雄2》以22万的销量占据了榜首位置，而在本周，虽然Nintendo的品牌S·RPG《火焰之纹章 圣魔之光石》与人气动画作品《机动战士高达SEED 无尽的明天》势均力敌，但最后还是让老大Nintendo给夺取了王座。以这样的局势，相信在下周的排名会更精彩。

2004年10月4日—10月10日

1 NEW 火焰之纹章 圣魔之光石

GameBoy Advance
幻想／S·RPG
■ Nintendo
10月7日发售 4800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 14万6026
累计销量（套） 14万6026

2 NEW 机动战士高达SEED 无尽的明天

PS2
PlayStation2
动画／ACT
■ Bandai
10月7日发售 6800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 13万8351
累计销量（套） 13万8351

3 口袋妖怪 绿宝石

GBA
GameBoy Advance
冒险／RPG
■ Nintendo
9月16日发售 4800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 56480
累计销量（套） 94万3574

排名	上周	上上周	游戏名	机种	厂商	类型	发售日	价格	最高排位	周间	累计
4	1	–	火影忍者 究极的英雄2	PlayStation2	Bandai	动画 ACT	9月30日发售	6800日元	1位	54274套	27万3574套
5 NEW	–	–	剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	PlayStation2	Sammy	漫画 ACT	10月7日发售	6980日元	5位	44586套	44586套
6	3	1	仙乐传说	PlayStation2	Namco	幻想 RPG	9月22日发售	6800日元	1位	24873套	34万4950套
7	4	–	战国无双 猛将传	PlayStation2	Koei	历史 ACT	9月16日发售	4200日元	2位	18372套	30万4920套
8 NEW		–	宇宙战舰大和号 依斯肯达尔的追忆	PlayStation2	Bandai	动画 SLG	10月6日发售	6800日元	8位	16062套	16062套
9	7	7	FC迷你版 超级马里奥兄弟2	GameBoy Advance	Nintendo	冒险 ACT	8月10日发售	2000日元	4位	14119套	28万3248套
10 NEW	–	–	最亲密接触	PlayStation2	Princess Soft	恋爱 SLG	10月7日发售	6800日元	10位	11734套	11734套
11 NEW	–		月东日西 Operation Sanctuary	PlayStation2	Alchemist	恋爱 SLG	10月7日发售	6800日元	11位	10640套	10640套
12	10	12	实战柏青嫂必胜法！北斗之拳	PlayStation2	Sammy	柏青嫂 SLG	5月27日发售	3800日元	1位	9921套	[illegible]万1400套
13	6	3	剑豪3	PlayStation2	元气	日式 ACT	9月22日发售	6800日元	3位	9300套	10万322套
14	9	4	钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔	PlayStation2	Bandai	动画 A·RPG	9月22日发售	6800日元	4位	8507套	90999套
15	15	11	世界足球 胜利十一人8	PlayStation2	Konami	足球 SPG	8月5日发售	6980日元	1位	6688套	100万3250套

2004年9月27日—10月3日

1 NEW 火影忍者 究极的英雄2

PlayStation2
动画／ACT
■ Bandai
9月30日发售 6800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 22万4358
累计销量（套） 22万4358

2 口袋妖怪 绿宝石

GBA
GameBoy Advance
冒险／RPG
■ Nintendo
9月16日发售 4800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 82952
累计销量（套） 88万7094

3 仙乐传说

PlayStation2
幻想／RPG
■ Namco
9月22日发售 6800日元
最高排位 1位
周间销量（套） 51004
累计销量（套） 32万77

排名	上周	上上周	游戏名	机种	厂商	类型	发售日	价格	最高排位	周间	累计
4	5	2	战国无双 猛将传	PlayStation2	Koei	历史 ACT	9月16日发售	4200日元	2位	30688套	28万6548套
5 NEW	–	–	ZOIDS VS III	Nintendo GameCube	Tomy	动画 ACT	9月30日发售	6800日元	5位	23486套	23486套
6	3	–	剑豪3	PlayStation2	元气	日式 ACT	9月22日发售	6800日元	3位	20003套	81022套
7	7	6	FC迷你版 超级马里奥兄弟2	GameBoy Advance	Nintendo	冒险 ACT	8月10日发售	2000日元	4位	16394套	24万9129套
8 NEW	–		Keroro军曹 乱七八糟战斗王朝	PlayStation2	Bandai	动画 ACT	9月30日发售	6800日元	8位	15468套	15468套
9	4	–	钢之炼金术师2 红色炼金药的恶魔	PlayStation2	Bandai	动画 A·RPG	9月22日发售	6800日元	4位	14991套	82492套
10	12	13	实战柏青嫂必胜法！北斗之拳	PlayStation2	Sammy	柏青嫂 SLG	5月27日发售	3800日元	1位	10077套	80万1479套
11 NEW	–	–	用夏本加奈子进行辛巴达冒险怎么样？	PlayStation2	日本Amusement放送	柏青嫂 SLG	9月30日发售	4800日元	11位	10074套	10074套
12	10	5	biohazard 逃出生天 file2	PlayStation2	Capcom	恐怖 AVG	9月9日发售	6800日元	1位	8134套	14万2821套
13 NEW	–	–	W愿望（两个愿望）	PlayStation2	Princess Soft	恋爱 SLG	9月30日发售	6800日元	13位	8101套	8101套
14	8	–	F1 2004	PlayStation2	SCEJ	F1赛车 RAC	9月22日发售	5800日元	8位	7874套	29027套
15	11	9	世界足球 胜利十一人8	PlayStation2	Konami	足球 SPG	8月5日发售	6980日元	1位	7858套	99万6562套

本期日本周间游戏销量排行榜的数据转载自WEEKLY FAMITSU №828·№829
发售量的颜色如果不足10万为黑色、10万以上为蓝色、50万以上为绿色、100万以上为红色。

中国期待游戏榜 TOP 20

本期	游戏名	厂商名 · 类型
1	最终幻想XII	Square Enix 幻想 RPG
2	勇者斗恶龙VIII	Square Enix 冒险 RPG
3	潜龙谍影3	Konami 生存 ACT
4	光明力量IV	SEGA 冒险 S·RPG
5	重生传说	Namco 幻想 RPG
6	biohazard4	Capcom 恐怖 ACT
7	皇牌空战5 未颂的战争	Namco 飞行 STG
8	超级机器人大战OG2	Banpresto 战略 S·RPG
9	火焰之纹章 圣魔之光石	Nintendo 冒险 S·RPG
10	GT赛车4	SCE 赛车 RAC
11	樱大战V 再见！吾爱	SEGA 恋爱 S·RPG
12	鬼泣3	Capcom 爽快 ACT
13	火焰之纹章 苍炎之轨迹	Nintendo 冒险 S·RPG
14	光明之泪	SEGA 冒险 RPG
15	超级机器人大战GC	Banpresto 战略 S·RPG
16	光环2	Microsoft 第一人称射击 /FPS
17	塞尔达传说 神奇的小人帽	Nintendo 冒险 A·RPG
18	王国之心 记忆之链	Square Enix 幻想 /A·RPG
19	新魂斗罗	Konami 射击 ACT
20	太鼓之达人 五代目	Namco 太鼓 MUG

"中国期待排行榜"继续征集读者投票！看到发售表中出现自己喜爱的新作，是否觉得心里有份想向所有玩家表达的振奋心情呢？如果你有希望自己喜爱的游戏上榜，那么就请把心爱的游戏名称告诉我们吧！你的支持将会影响"中国期待排行榜"的排名。另外，排行榜中的游戏将会与新栏目"期待新作特搜队"完全联动！请密切关注！

最期待中文游戏 TOP 10

本期	游戏名	厂商名 · 类型
1	最终幻想X	Square Enix 幻想 RPG
2	世界足球 胜利十一人8	Konami 足球 SPG
3	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix 冒险 RPG
4	女神侧身像	Square Enix 史诗 RPG
5	最终幻想VIII	Square Enix 幻想 RPG
6	最终幻想VII	Square Enix 幻想 RPG
7	口袋妖怪 火红·叶绿	Nintendo 冒险 RPG
8	口袋妖怪 红宝石·蓝宝石	Nintendo 冒险 RPG
9	王国之心	Square Enix 幻想 A·RPG
10	潜龙谍影2	Konami 潜入 ACT

最感动的时刻，最搞笑的场面，这都是游戏过程中让人难忘的段落，但如果看不懂游戏中的文字，又怎能分享这些乐趣呢？因此UCG正式开办了"最期待中文化游戏"的排名，希望玩家把自己最希望能汉化的游戏名称告诉我们，我们将会把你们的支持向相关部门反映，所以你的一个决定有可能会实现你的希望。希望大家能踊跃支持！

1. 邮政信件　兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000
2. Email速递：ucg@ucg.com.cn
3. 短信快捷　中国移动的手机用户发送 **TP+相应的游戏名称到33557770**

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在"互动信箱"中的"送礼名单"中查阅）

排行榜得奖者名单

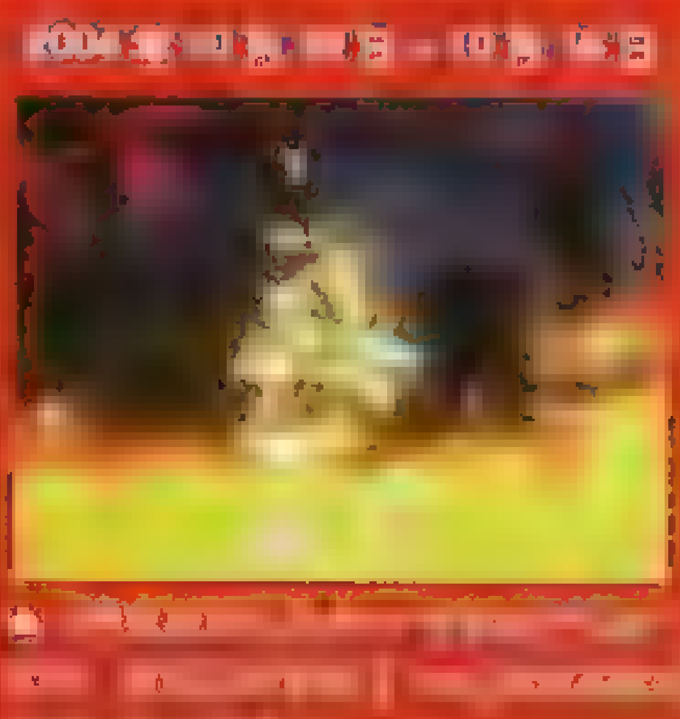
上期"短信排行榜"MP3大奖的获得者是哈尔滨读者，号码是139****9715。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

136****3996	136****1734
135****2917	138****0425
137****6339	137****4457
136****0095	135****3288
138****4409	135****5568
139****6009	138****1775
139****3589	136****6682
138****4401	139****7257
139****1410	138****7232
139****9882	139****0201

英国游戏排行榜 TOP 10



本周英国销量榜最大的看点就是《PES》与《FIFA》这两大足球游戏的对抗，"《PES》系列"经过多年的努力之后，如今在作为足球重镇的欧洲也终于战胜了《FIFA》，不过"《FIFA》系列"持续销售时间一般很长，最终胜负还要等待时间的考验。

本期	游戏名	厂商名 · 类型
1	职业进化足球4	Konami 2004年10月15日 SPG
2	FIFA 2005	EA 2004年10月12日 SPG
3	托尼·霍克地下滑板2	Activision 2004年10月4日 SPG
4	神鬼寓言	Microsoft 2004年9月14日 RPG
5	火爆狂飚3	EA 2004年9月7日 RAC
6	模拟人生2	EA 2004年9月14日 SLG
7	口袋妖怪 火红	任天堂 2004年9月7日 RPG
8	星球大战：战争前线	LucasArts 2004年9月20日 ACT
9	罗马：全面战争	Activision 2004年9月21日 RTS
10	口袋妖怪 叶绿	Nintendo 2004年9月7日 RPG

美国游戏排行榜 TOP 10

2004年10月10日-10月16日



《纸片马里奥RPG》终于在美国上市，不仅使得NGC摆脱了长期以来没有游戏上榜的尴尬局面，更是凭借其强劲实力一举夺得榜首宝座。《致命格斗》作为北美原创格斗游戏第一品牌实力不容小觑，两大版本的销量都基本令人满意。

本期	游戏名	厂商名 · 类型
1	纸片马里奥RPG	Nintendo NGC 2004年10月11日 RPG
2	NBA Live 2005	EA PS2 2004年9月28日 SPG
3	ESPN NBA 2K5	SEGA PS2 2004年9月30日 SPG
4	托尼·霍克地下滑板2	Activision PS2 2004年10月4日 SPG
5	炽焰帝国：十字军东征	Microsoft Xbox 2004年10月12日 SLG
6	FIFA 2005	EA PS2 2004年10月12日 SPG
7	ESPN NBA 2K5	SEGA Xbox 2004年9月28日 SPG
8	致命格斗：欺骗	Midway [illegible] 2004年10月4日 FTG
9	X战警传奇	[illegible] PS2 2004年9月21日 [illegible]
10	致命格斗：欺骗	Midway Xbox 2004年10月4日 FTG

UCG的任天堂游戏盛会！NGS 2004

任天堂GAME SHOW

上一期我们杂志大幅度报道了在东京幕张召开的东京游戏展，没有看到任天堂游戏的你是不是感到有些寂寞无聊了呢？现在就让我们在杂志上为大家特别召开只属于任天堂的专门GAME SHOW吧！本次游戏展一共展出了5款作品，请大家尽情欣赏

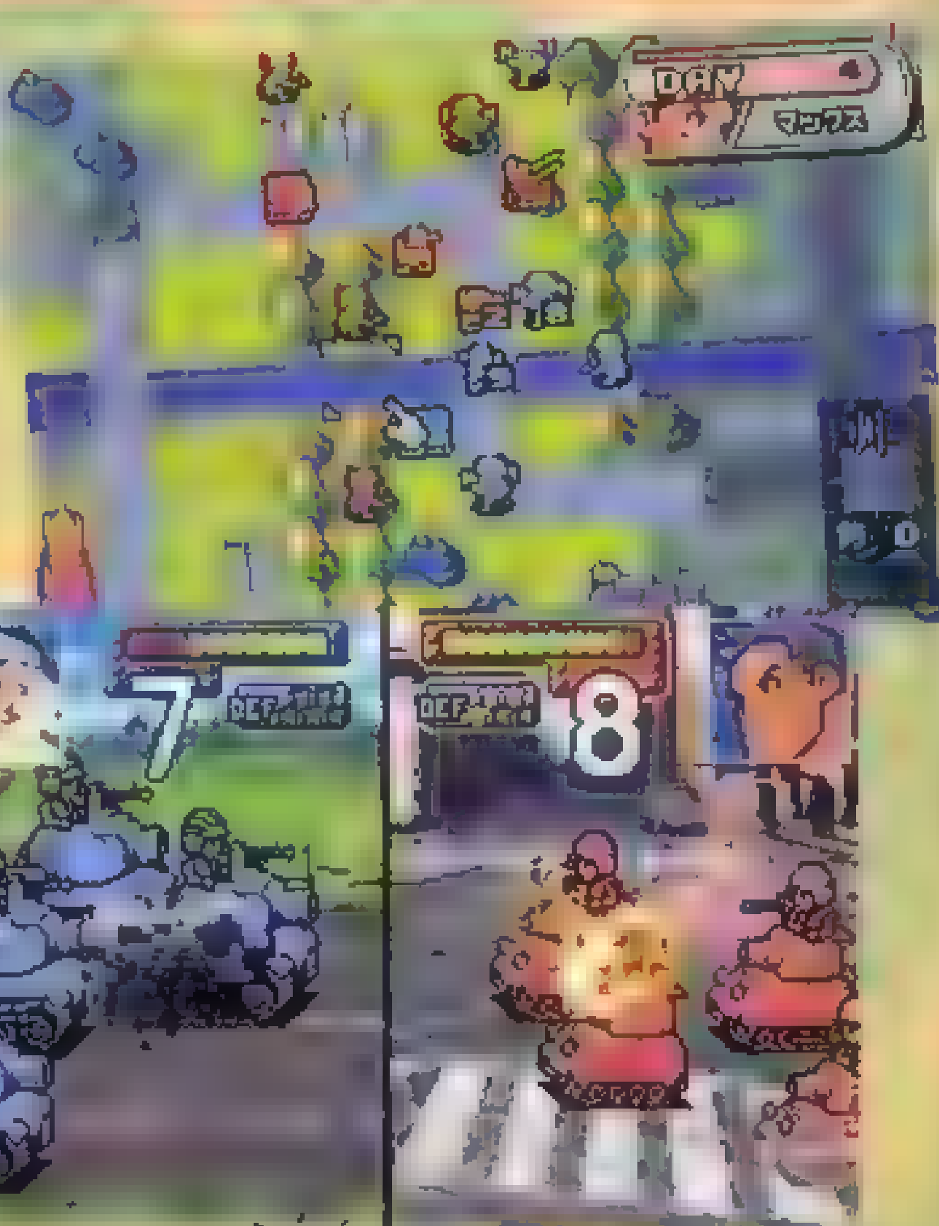
出展作品

任天堂的高人气S·RPG系列《红白机大战争》的最新作终于在GBA上登场了！本作同时收录了先行发售的美版两代作品。

ゲームボーイウォーズアドバンス1+2

超级大战争1+2 Nintendo SLG

GBA

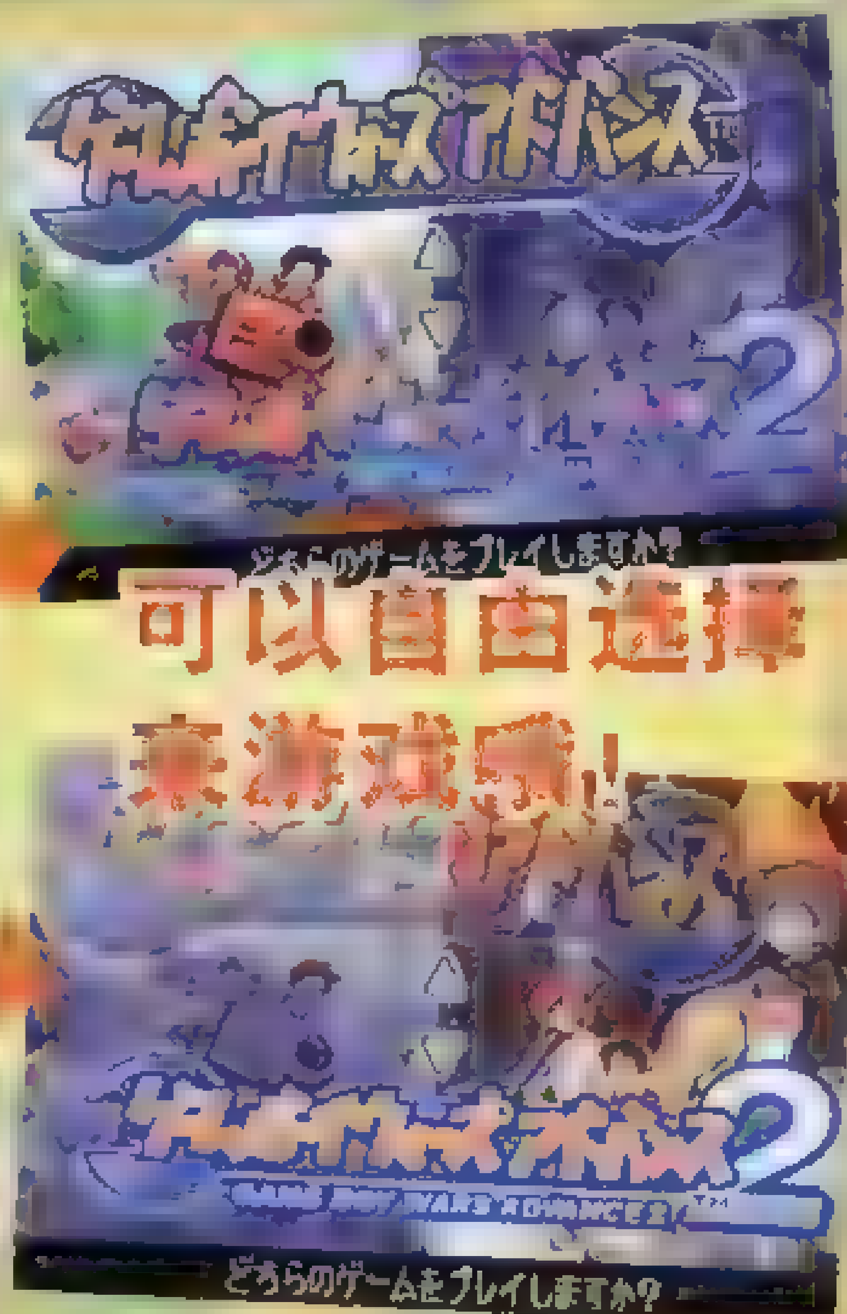


不管是谁都可轻松玩下去的战略游戏！

在红白机和GB时代拥有很高人气的战略模拟游戏“《红白机大战争》系列”之前已经在欧美地区推出了最新作《超级大战争》的两代作品。这次任天堂将其日文化，并制作成合集出售，让比较习惯日文的部分玩家得到满足！由GBA版《火焰之纹章》的开发商制作的这两部作品，既具有让战略游戏初心者能够陶醉于其中的亲切设计，同时也具备让核心FANS满足的高度战略性！这就是所谓的“老少咸宜”吧！

两代作品同时收录在了本作之中哦！

GAME BOY WARS ADVANCE
ゲームボーイウォーズアドバンス 1+2
PRESS START!
©1990-2004 Nintendo
©2001-2004 INTELLIGENT SYSTEMS



可以自由选择要游戏哦！

◀▲在地图上移动各单位，然后与敌人发生战斗。这就是战棋式模拟游戏的纯正感觉！

靠近敌人的作战单位后就会发生战斗！打败他们吧！

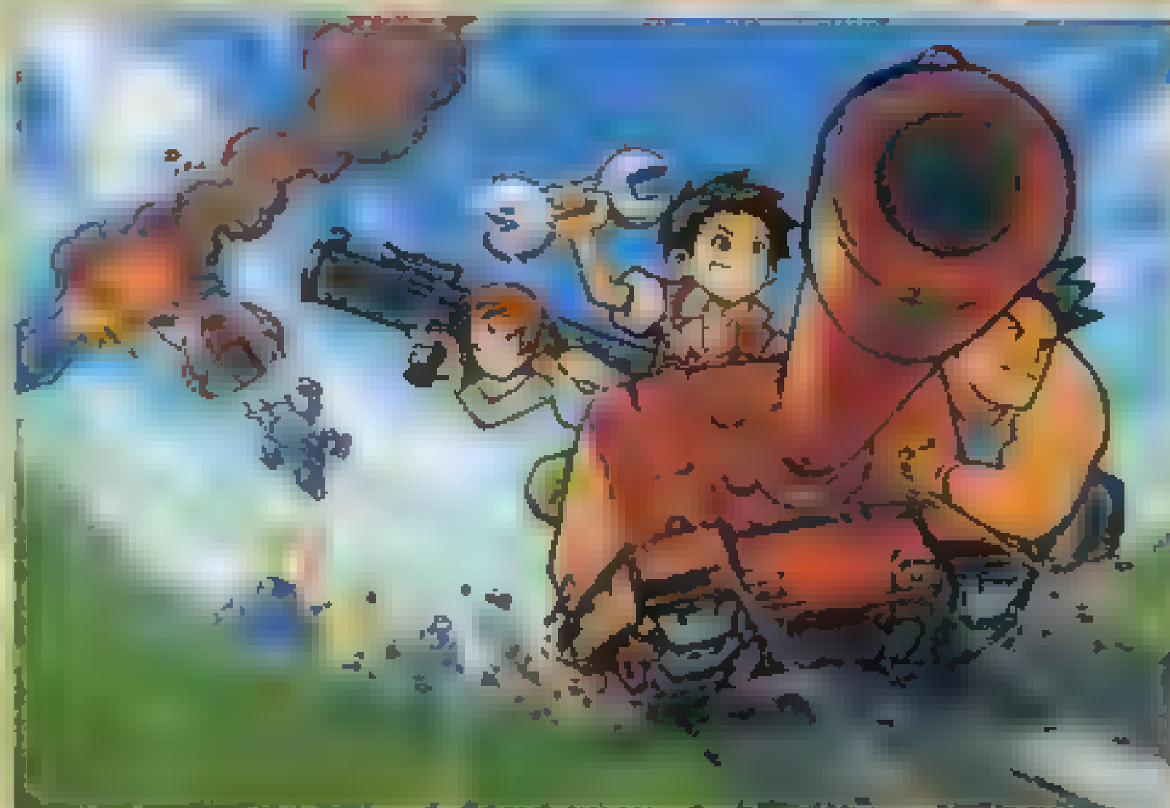
▼不过战争可不是什么轻松的活计，不考虑清楚己方与敌方单位的相性与战斗力差异的话，只有“败”！

究竟胜利女神会站在哪方？

转载自WEEKLY FAMITSU №827 ■文字 阿参罗

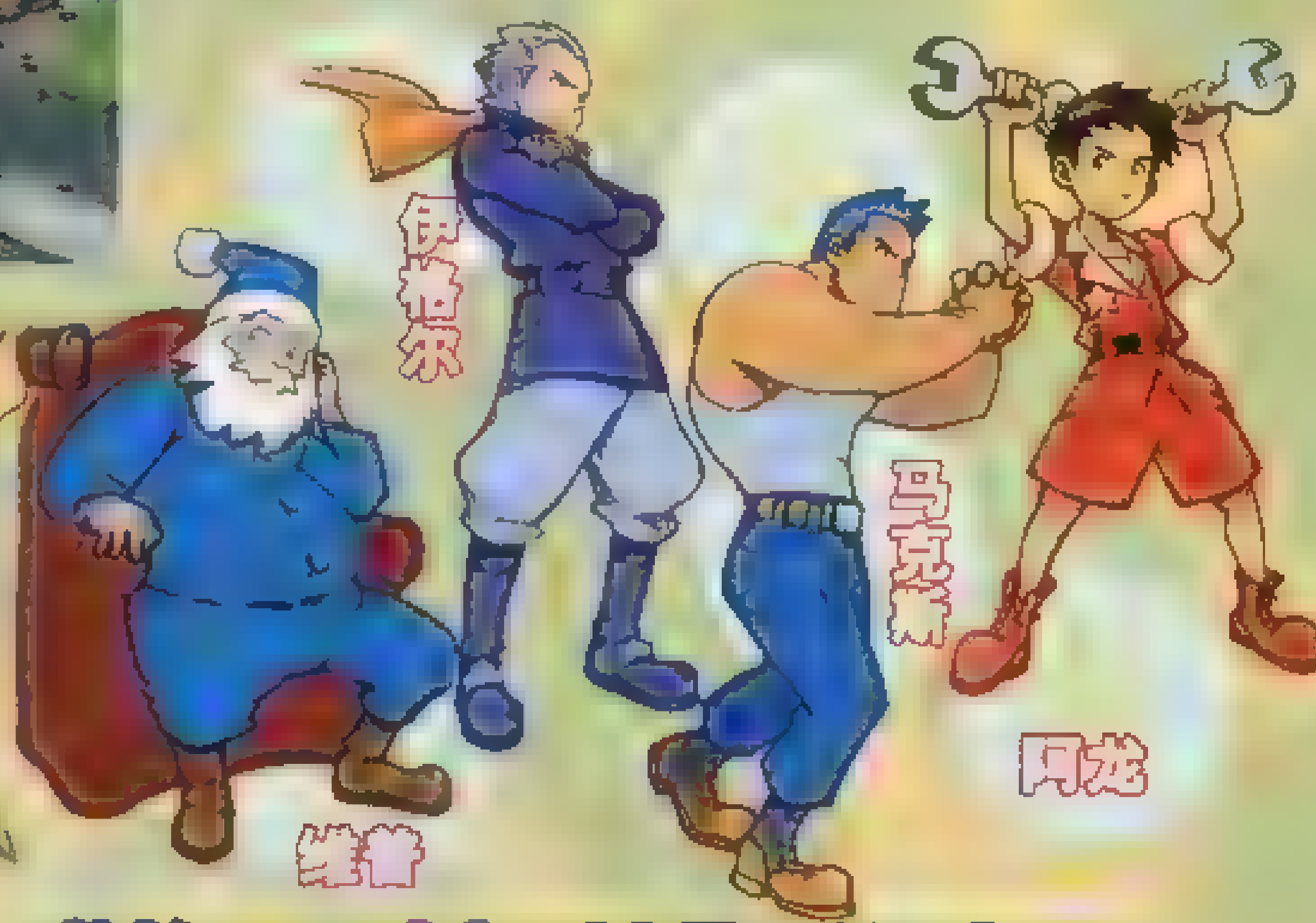
ゲームボーイウォーズアドバンス

在本作的主要模式“战役模式”中，玩家将化身为“将军”对自己的作战单位下达各项指令，在种类繁多、变化丰富的各个地图上，与坦克和战斗机等敌方作战单位进行战斗。用迂回至敌人后方的战略摘取胜利的桂冠吧！



个性突出的将军们

本作中登场的将军一共有8人，他们拥有各自不同的个性。在战役模式中，随着选择的将军的不同，战斗的内容以及分歧路线的选择也会发生变化。当然，隐藏地图是少不了的，随你玩多少遍都可以！





战斗！白热化的





▶▲地图以及作战单位分为很多不同的种类。根据战场的情况随机应变制定战术吧！

▲双方同为坦克。多米诺一方的数量较少，这样就会相当不利！

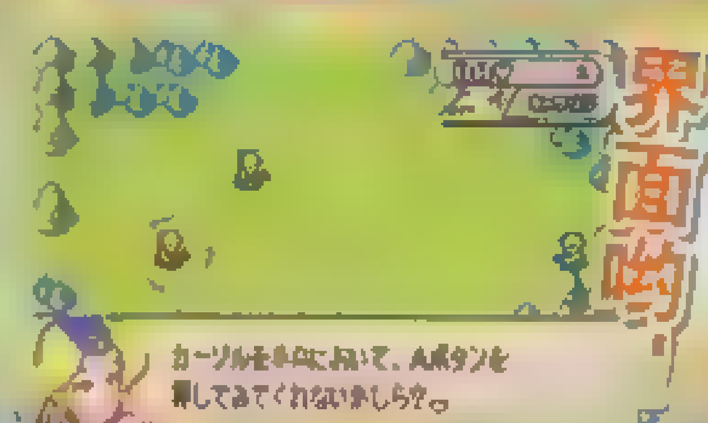
“将军破坏技”发动了

只要满足了一定条件，将军们就能够使用叫作“将军破坏技”的必杀技。这种招式具有将整个战局一发逆转的威力哦！好好利用它们吧！



有了“作战室”，初心者也能安心了

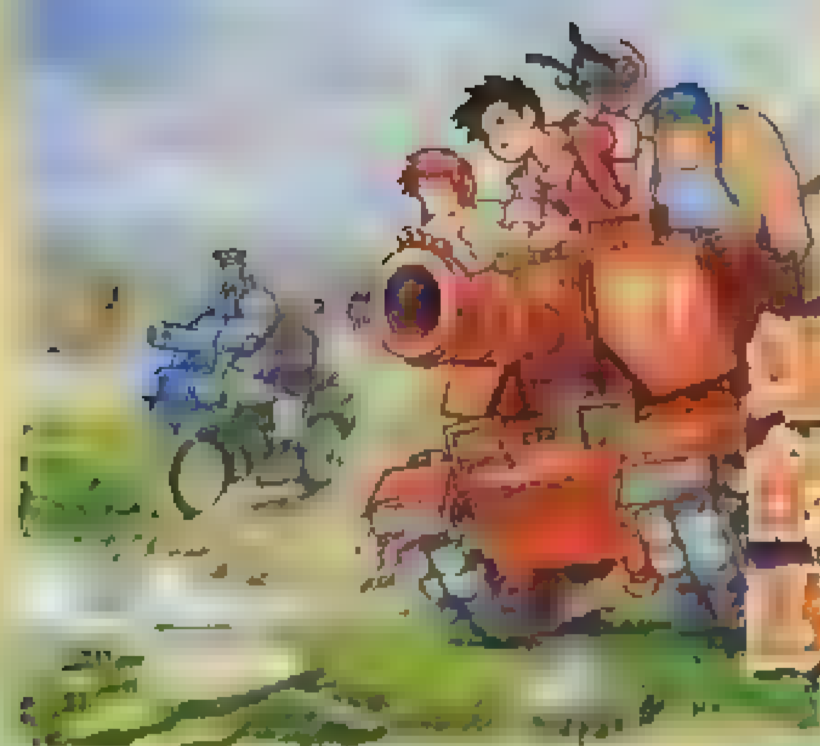
所谓“作战室”，就是教导基本的游戏规则以及游戏方式的地方。在实际的游戏过程中进行学习，比起单纯察看说明书要容易一些吧！



ゲームボーイウォーズアドバンス2

GAME BOY WARS ADVANCE 2

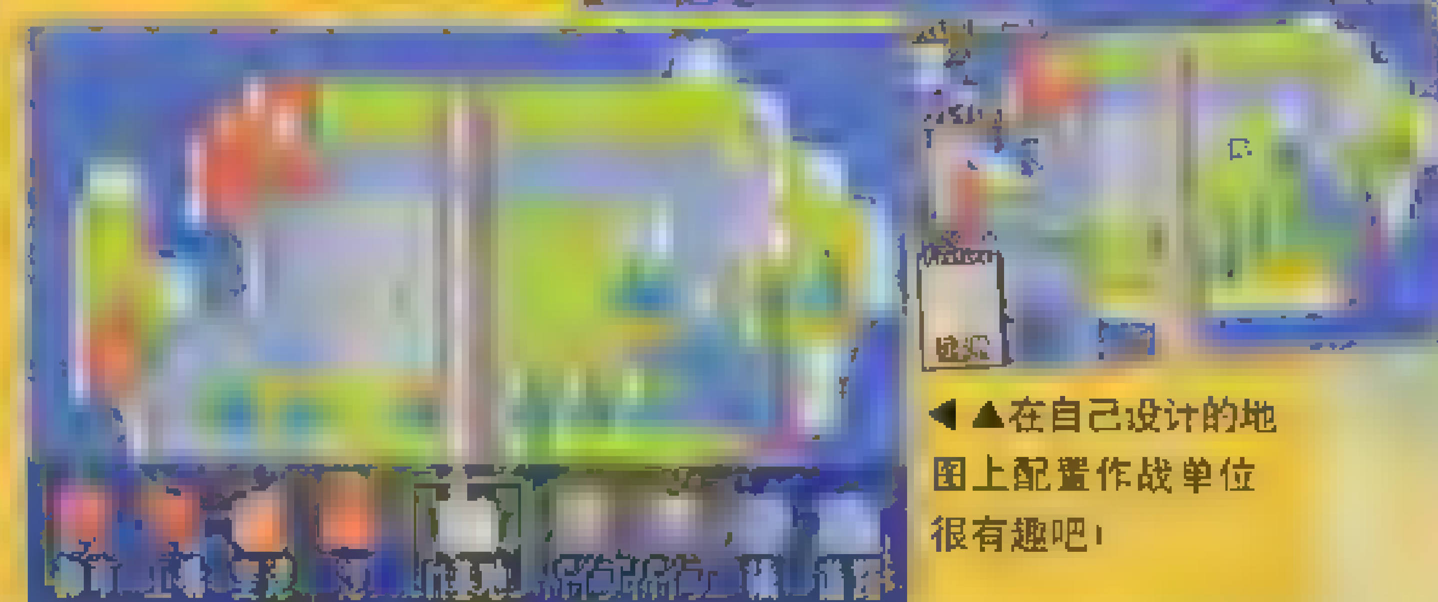
在前作基础上增加了新地图和新将军的续作。增加了同时出现多个地图的区域概念，在当中也会出现选择所使用将军的场合，在战略变化上有了更大的空间。而4人同时游戏的功能让对战模式也乐趣大增。



自己设计地图也很有趣哦！

在地图设计模式中，玩家可以自行设计地图并配置作战单位的分布位置。自己设计的地图可以通过通信对战线传给自己的玩伴。





◀▲在自己设计的地图上配置作战单位很有趣吧！

将军们也会大幅度升级哦！

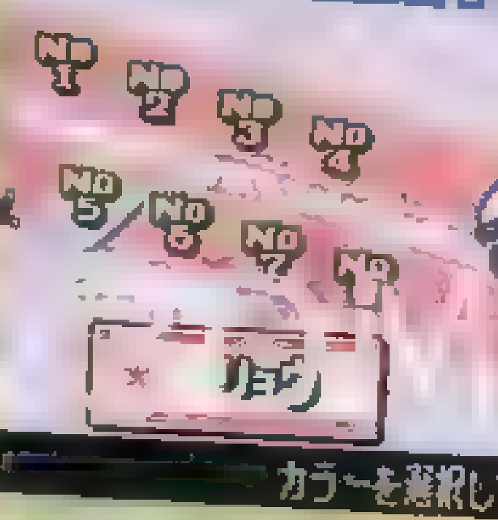
在《1》中登场的将军们会全部出场，更会追加一些新的将军！而且，在原有的将军破坏技之外，又新增了“特殊破坏技”这种全新的必杀技。这样就更有搞头了！



还能够自由编辑将军造型哦！

COLOR★EDIT

◀▼改变将军的配色，创造一个只属于自己的角色吧！



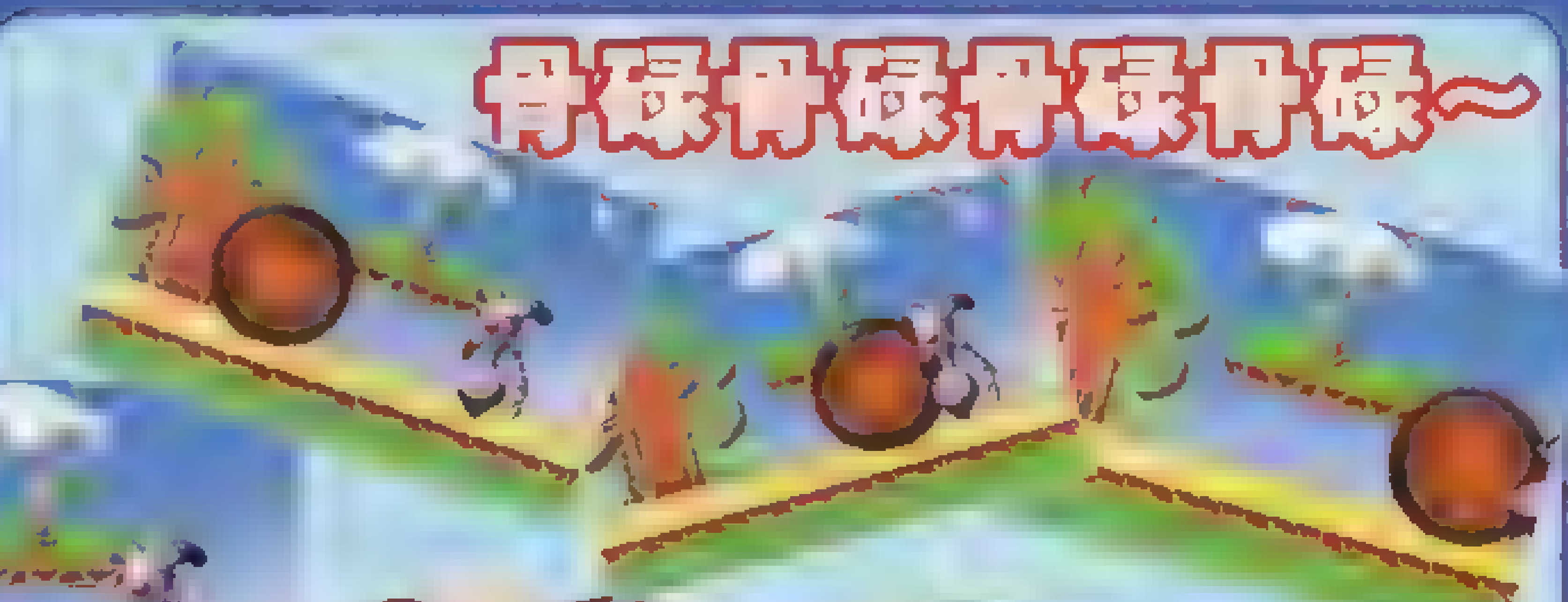


ヨッシーの万有引力

耀西啊，让世界为你倾倒吧！

GBA　Nintendo　ACT

预定 2004 年 12 月 9 日



このせかいぜんたいを　かたむけることができる　ちからだヨ～

耀西从"大惊讶超喜欢精灵"那里获得了让世界倾斜的能力。使用这个能力的话，耀西一定能够通过等待着他的试练的！



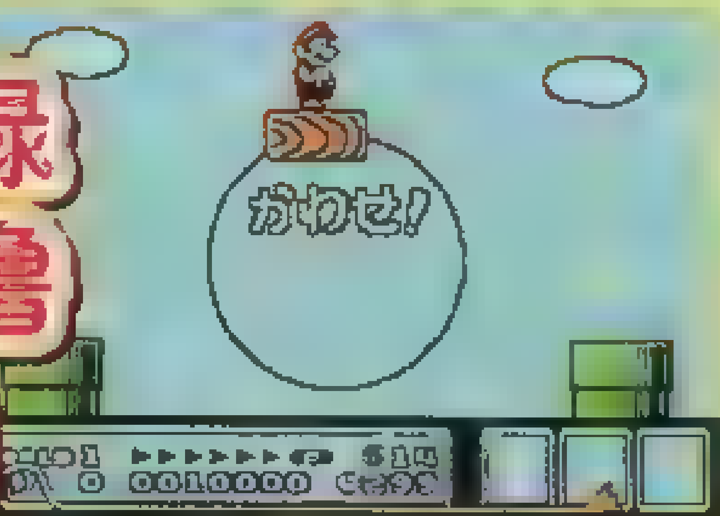
好厉害的能力哦！

うん、そうダそうダ～。そのちからは　そうやって、つかえばいいのダァ～。

游戏就是这样倾斜着玩的！

耀西可以变身哦！

高人气的小恐龙耀西飞进了图画本的世界中展开了冒险，倾斜GBA让游戏中的世界像你想象中的那样变化吧！充满了乐趣满点的各种机关，游戏的感觉完全不同哦！



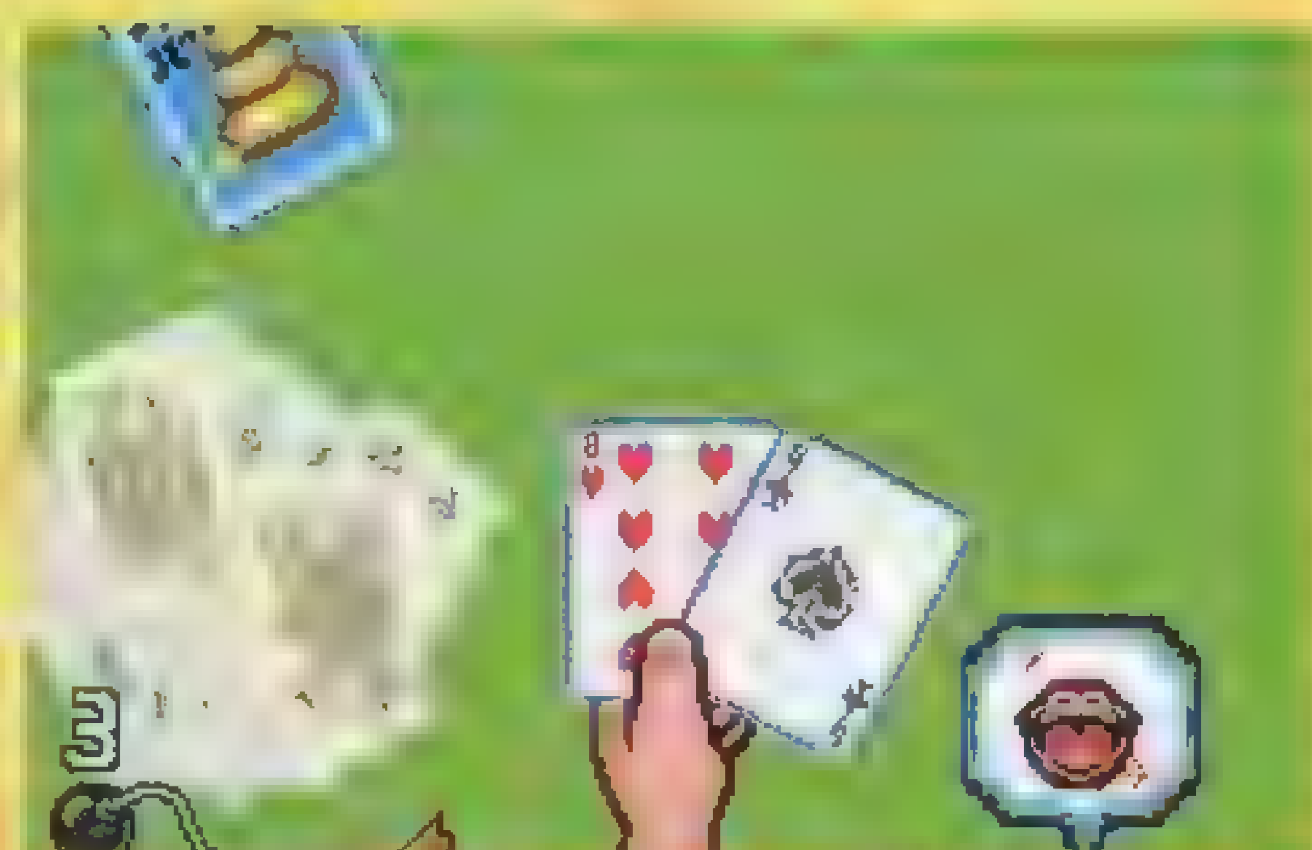
まわる メイド イン ワリオ



瓦里奥制造 大回转 Nintendo ACT
GBA

把你的GBA转着玩!

这次的《瓦里奥制造》的玩法是要把GBA骨碌骨碌地转起来!完全不需要用到十字键,操作最简单,同样可以玩到超过200种的迷你游戏!另外,随着GBA的转动,卡带还会配合转动动作不时产生震动效果,让玩家产生一种不可思议的操作感觉!小心不要转得太用劲失手把GBA砸到地上咯!



完全不需要使用十字键!

在这里为大家介绍游戏的3个关卡!

瓦里奥关



没有时间限制



最适合用来进行操作练习

莫纳斯关



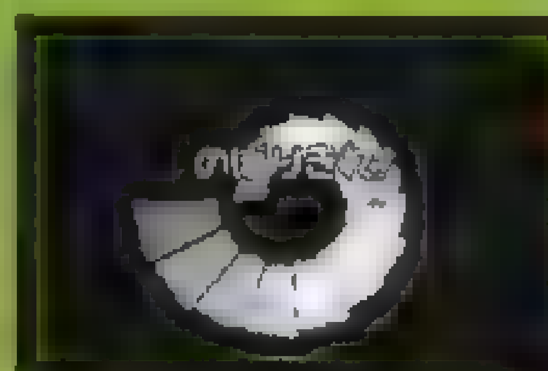
稍微转一下就行

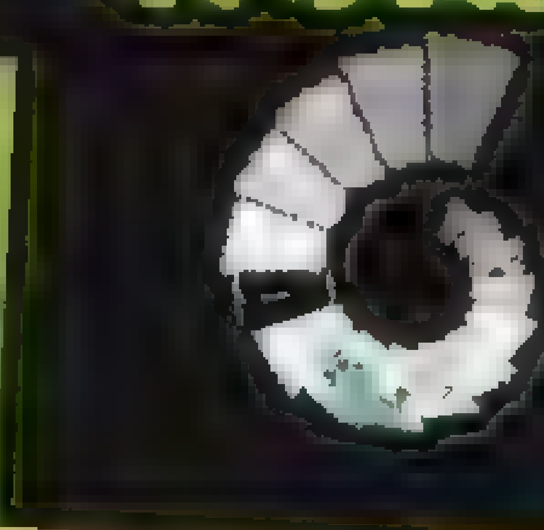


可不行!

大意失荆州

吉米斯关





用力转呀转!

骨碌碌骨碌碌

隐藏要素大把抓「扭蛋酷龙」

得到这种叫作"扭蛋酷龙"……收集齐所有的扭蛋也是一种挑战呢!



可以听音乐哟!

"图鉴"是什么?

在主要的游戏模式……召伙伴来挑战……吧!



想随意玩就选这个!



转载自WEEKLY FAMITSU №827 ■文字:阿修罗

マリオパーティ6 MARIO PARTY 6

大家一起来玩的超级聚会型游戏

大家在一起热火朝天地玩，这就是《马里奥聚会》的最新作

操纵马里奥等任天堂明星玩桌面游戏和迷你游戏，这就是“《马里奥聚会》系列”的特色。作为系列第6作的本作将在游戏包装中同捆NGC专用的麦克风。为了解答那些不知道如何在桌面游戏里使用麦克风的玩家的疑问，这次将为大家介绍使用麦克风来游戏的方法，另外，和朋友们一起游戏的“聚会模式”的新要素也有介绍哦！寒假时候的家庭聚会专用游戏除了这款《马里奥聚会6》难道还有更好的选择吗？

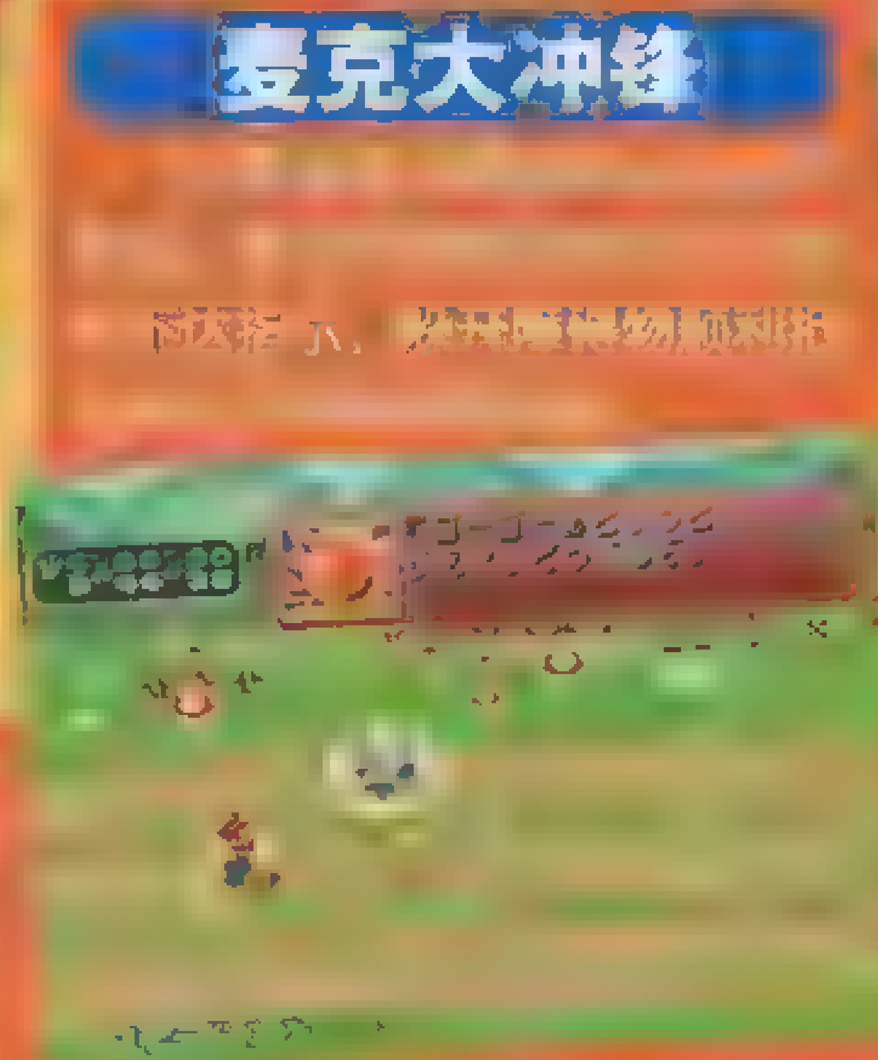






麦克风模式的游戏方法！

麦克大冲锋





麦克大问答



麦克小游戏





号外！“聚会模式”也有新要素了！

1 昼夜系统

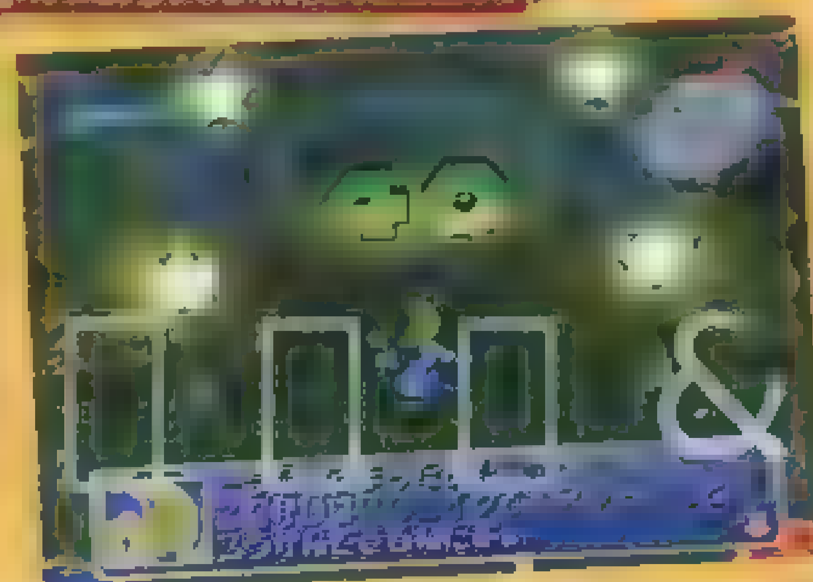
在用桌面游戏的形式和伙伴进行对战的“聚会模式”中，每经过一定回合场景就会变成“阳光光时间（昼）”或者“月亮亮时间（夜）”。当然，地图也会受到时间的影响哦……



2

“聚会模式”的各个版面这次被设定了各种不同的固定规则。因为规则的不同，星星的入手方法也会有所不同，这是需要注意的地方！





▲▶用来交换星星的金币数量不一样喽！



以大金刚为主角的动作游戏最新作！什什什么？居然要用金刚康茄鼓来控制大金刚？到底是怎么回事？

DONKEY KONG JUNGLE BEAT ドンキーコング ジャングルビート



目标是成为百兽之王！

大金刚 丛林劲鼓 Nintendo ACT NGC 2004年12月16日



▼独一无二的大冒险，只有用大金刚康茄鼓才能体验得到哦！

用大金刚康茄鼓玩的动作游戏！

在多彩的关卡中不断前进吧！我们的大金刚！

这是一款用大金刚康茄鼓操纵大金刚来进行的动作游戏。操作的方式就是简单地敲敲鼓、拍拍手，轻松易学。大金刚的冒险场所包括丛林、火山底以及南岛等各种不同的场所。在这些场所的最后都会有动物之王等待着大金刚，只要将它们打败就能够获得"王中王"的称号！在攻关的途中记得要通过吃香蕉来回复体力、积攒能量才能一路奋勇前进啊！



操作方法大检阅！



向右跑

向左跑





话，大金刚就会快速冲刺起来。要是同时敲下

跳跃



的话，大金刚就会发出雄叫！会打出音波哦！

操作简单但游戏超劲爆！

只用康茄鼓来进行这款动作游戏的操作，超简单却又超爽快的操作就成为了本作最大的特征了！自己敲鼓朋友拍手，或者几个人一起协力操作，游戏的玩法可多着呢！

还有BOSS战哦！



战斗！打败所有的BOSS以后，大金刚就是自然界中最强的大金刚了！（汗）

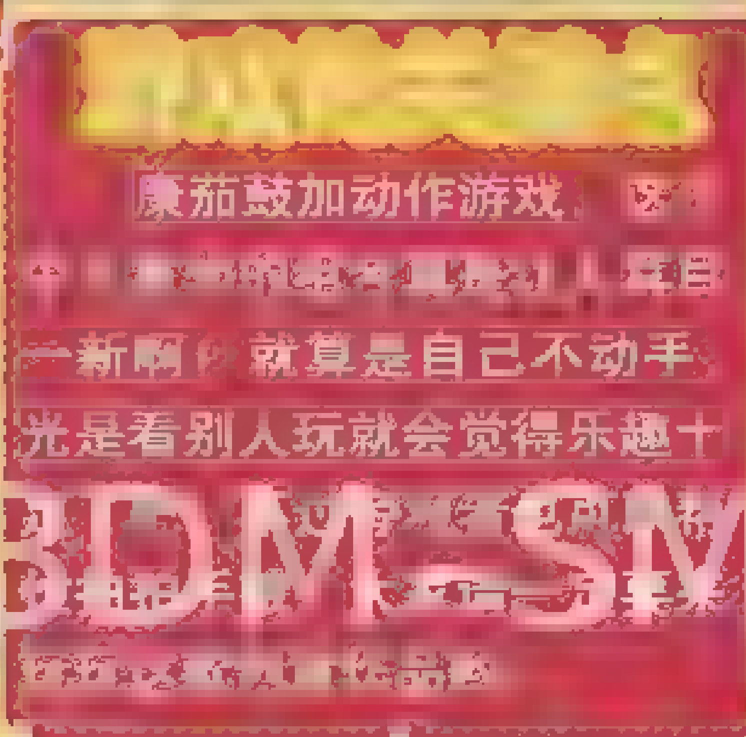


还能飞到天上？



▶▲抓起一只奇怪的动物然后在空中飘啊飘。喂，你要飘到哪里去呀？





康茄鼓加动作游戏，这……一新啊！就算是自己不动手，光是看别人玩就会觉得乐趣十……

转载自WEEKLY FAMITSU №827 ■文字：阿修罗

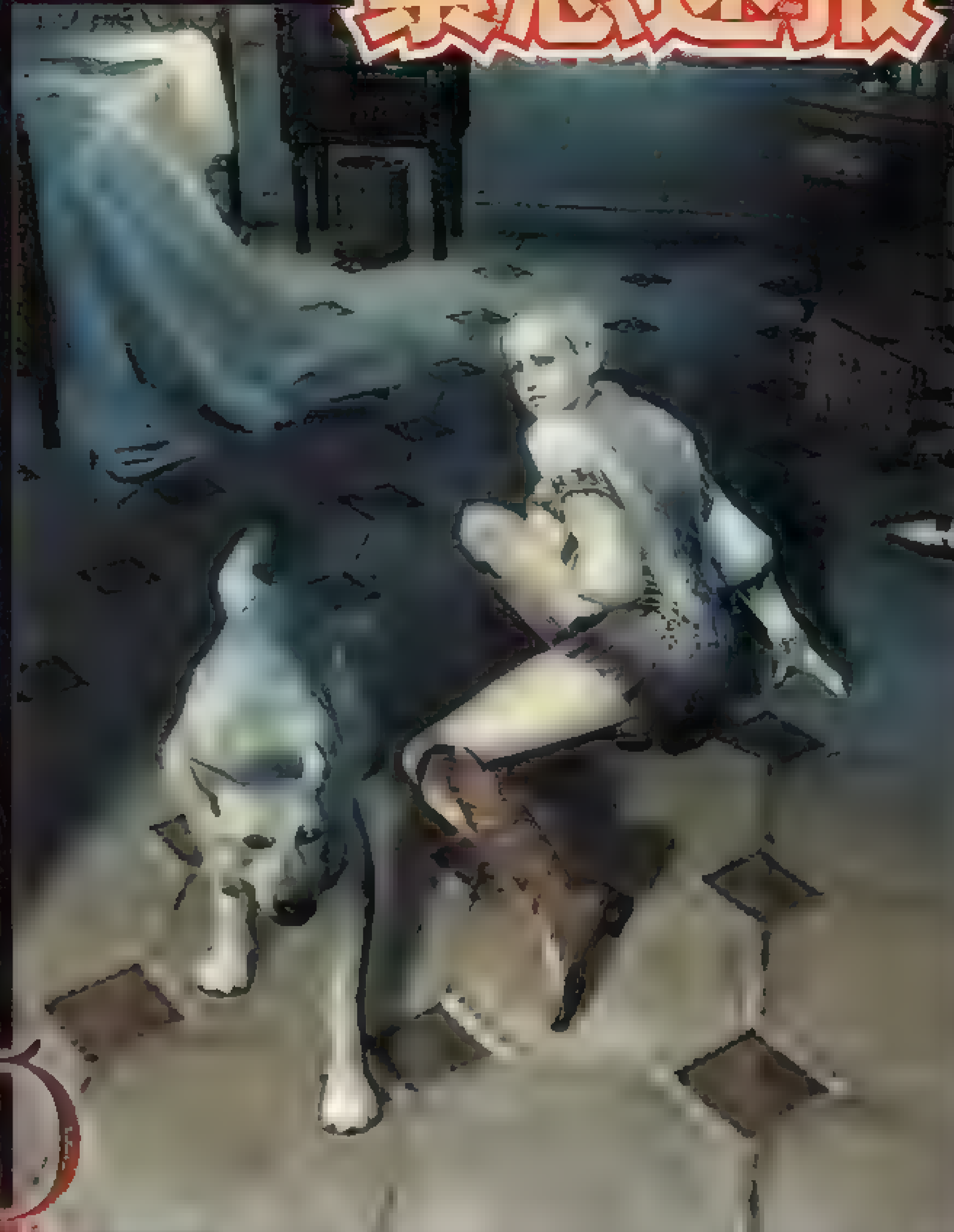
STORY

费欧娜·贝利从深邃、黑暗的沉睡中醒来。
她只有一个人，身上没有一缕丝线。
她被幽禁在一个不知道是什么地方的地下室里。
她被囚禁在囚笼中，但费欧娜逃出了囚笼的禁锢。
必须逃！但是，逃到哪儿去呢？
对这里一无所知，在这古老的城堡中，费欧娜彷徨着。

终于，费欧娜知道了。
与父母遇到事故，现在已孤独一人的费欧娜知道了。
因为这座城堡中有她的亲人，她被带到了这里。
费欧娜受到了强烈的刺激。但是，这不过是开始而已。
执着地追随着费欧娜的奇怪男人，无法摆脱的视线，人影，感觉。
排列整齐但有种不祥感觉的炼金器皿。

城堡孕育着恶意，气氛开始扭曲。

修伊，一条偶然间救出的狗成为了费欧娜的朋友，探索开始了。
充满了疯狂的恶梦会将她引向何方呢……



一个接着一个地袭来 非同寻常的“疯狂”



DEMENTO
（狂城丽影）

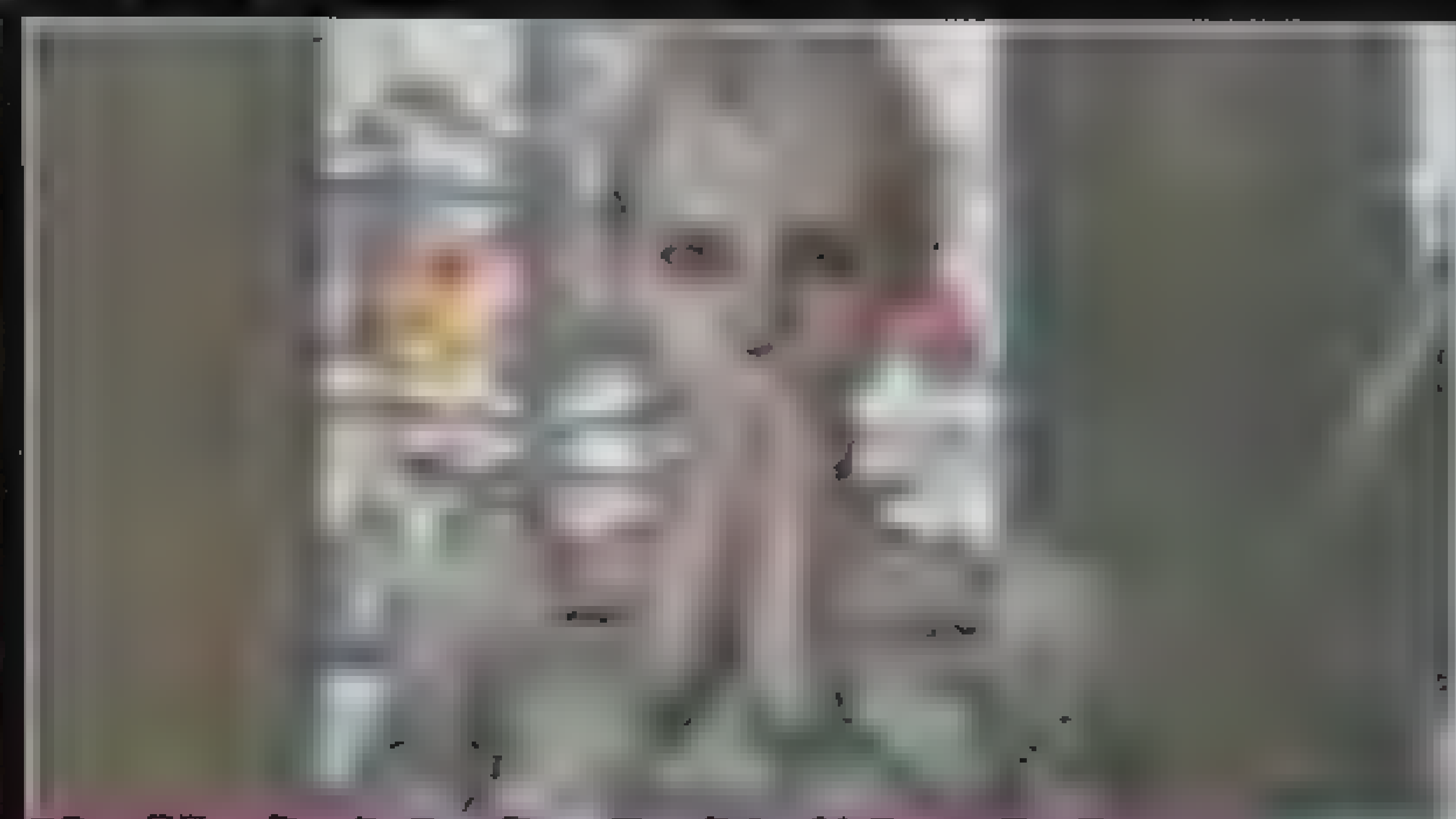
Capcom新作的特别报道！这次所介绍的《狂城丽影》是以一名被关闭在古城堡中的少女为主人公的动作冒险类游戏！各位玩家不容错过！

狂城丽影	Capcom	AVG
PS2		

“Demento”在拉丁语中是“疯狂”的意思，而这款《狂城丽影》正是以这个词作为标题的。玩家所操纵的角色是被关闭在古城堡中的一名名叫费欧娜的少女，而目的就是从这座诡异的城堡中逃出来。游戏的主人公费欧娜是一名普通的少女，而且还不擅长运动，所以并没有什么特别的超能力，但是在这名平凡少女的面前却出现了一个不同寻常的充满了“疯狂”的世界。对于这个世界她一无所知，只能漫无目的地彷徨着。执着地追寻她的影子、隐藏在古城堡中的许许多多的秘密……费欧娜能够平安地逃离这个城堡活下去吗？



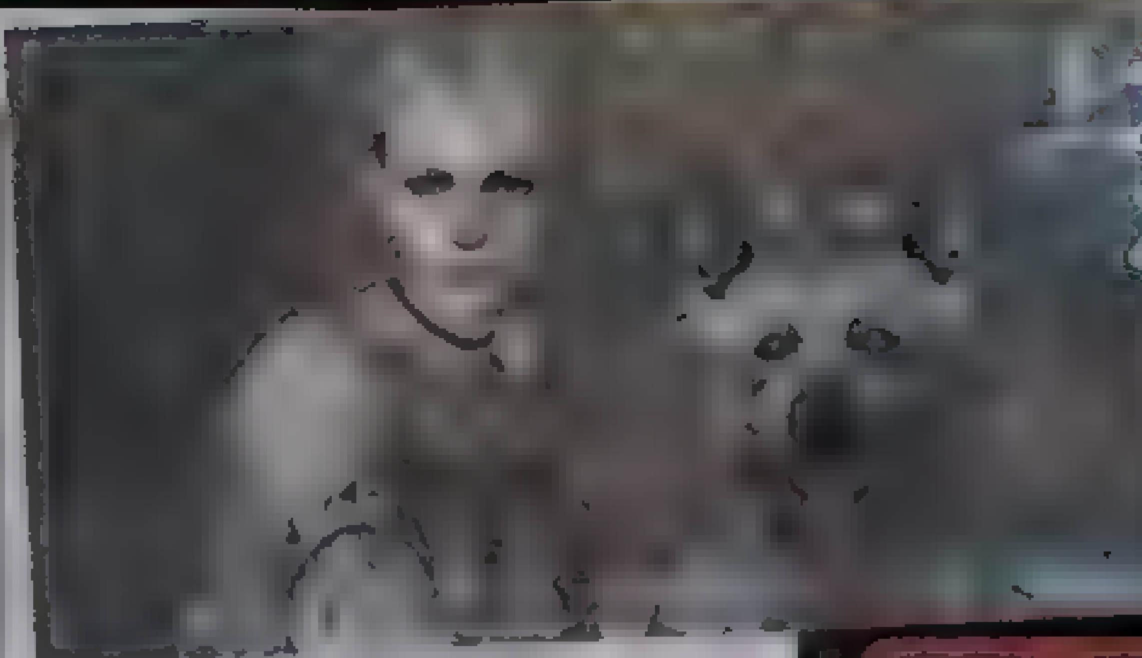
这是个被「疯狂」迷惑的一名少女的故事



隐藏在她身上的谜到底是……

▲执着地追逐着费欧娜的一个奇异高大男子，时间就这样在恐惧之中不知不觉地流逝了

在城内遇到的狗



加深与修伊之间的感情

◀一开始修伊对于费欧娜的指示还不是很明白，但加深了感情之后信赖关系也会得以深化。

费欧娜·贝利



离开亲人，正在读大学的18岁少女。就运动方面而言没有一个擅长的，虽然外表看上去很恬静，但并不内向，事实上费欧娜还是个性格坚强的女孩，头脑灵活，知识丰富。与双亲再会之际被卷入到事件之中——在不知情的情况下被关到一座古城堡中，费欧娜从城堡的佣人口中得知自己是这座城堡的继承人，但费欧娜还是觉得逃离这座城堡，而此时，住在城堡里的人开始阻止她逃离，在探索古城堡的途中，费欧娜遇到了牧羊犬修伊，并与它建立了深厚的友谊。

Fiona Belli

NEW STYLE 狗是主人公的最佳搭档

在该游戏中加入了狗作为同伴的新要素，从而导致游戏玩法也发生了改变。费欧娜在游戏序盘就会遇到修伊，在之后的冒险中费欧娜要不断地与修伊交流，才能度过一个一个难关。有时要表扬修伊，但有时也要责骂它，有时还要做出动作让修伊更加深刻地理解费欧娜想要表达的意思，从而加深两者之间的信赖关系。如果信赖关系高的话，那对于手无缚鸡之力的费欧娜而言修伊就是一个可靠的同伴，而为了逃出这个充满了"疯狂"的世界，修伊也就成为了不可或缺的存在。

真实再现狗的动作

▲该作中狗的动作捕捉是接受了专业训狗师指导的，具有动作捕捉经验的狗完成的。



修伊

Hewie

被捉到古城堡中的白色牧羊犬（4岁，雄性），在紧紧揪住并越来越虚弱的时候被费欧娜所救，之后与费欧娜一起开始了脱出城堡的冒险。以前似乎是被别人饲养的，脖子上的项圈上还刻有主人的名字。好奇心旺盛，利口（就是喜欢叫唤），与费欧娜一起度过了重重难关，是个值得信赖的好伙伴。

德比利塔斯





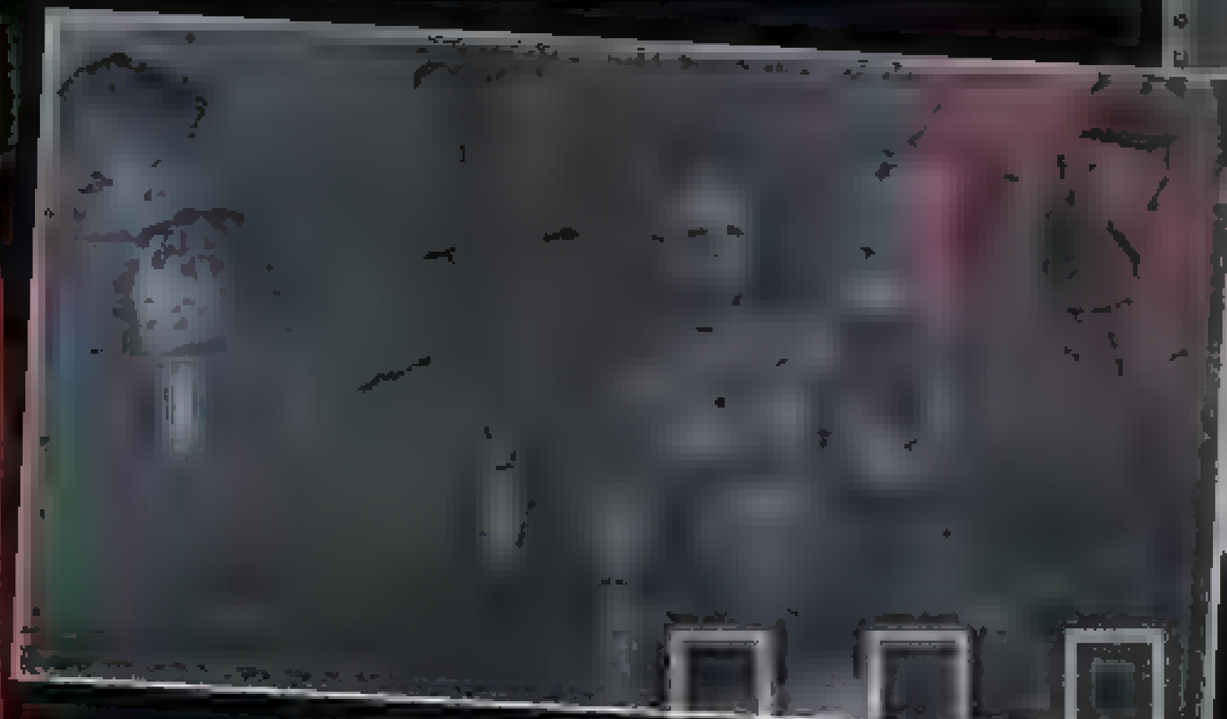
在毫无力量的费欧娜面前出现了许多"疯狂"的东西，而其中具有代表性的就是这个名叫德比利塔斯的高大男子。虽然德比利塔斯并没有什么恶意，但他却执着地追逐着费欧娜，本能地要抓获她。而费欧娜也多次从他的手中逃脱，并在与他周旋的同时继续寻找着逃出城堡的道路。



◀▼在城堡中遇到的美丽神秘女性，她也是住在这座城堡里的吗？

Debilitas

城堡中出现的高大诡异男子，一看到费欧娜就本能地追她。其实伊比利塔斯自己并没有要伤害他人的意图，不过当他兴奋时就抑制不住自己，是个潜在危险性很高的家伙。平时他负责整理城堡的花园和一些杂务，而修伊也许是为了要让它做什么而德比利塔斯抓来的。虽然身体异常地发达，但精神上却还像小孩子一样幼稚，虽然能理解别人所说的话，但自己却不能说话。



▲在墙上挂满了沾有鲜血的人偶……看到这样的情形，费欧娜感到非常害怕。似乎在城堡中隐藏着许多恐怖的谜团……



美丽女子的真正身分是……

开发状况 ？%

请大家仔细体会一下这一款被"疯狂"所支配的游戏。在这个被"疯狂"所魅了的世界中费欧娜能否抵抗自己的命运呢？敬请期待我们的后续报道！

Capcom Publicity Team 获掠

超级机器人大战 原创世纪 2

GBA

真是让人惊喜的《原创世纪2》啊，不断有新角色和新机体的情报公布！什么？除了雷切尔以外的角色全部都是敌方角色！

日本期待新作TOP30排行数据

本期排名	初登场	26名
第15名	最高排名	15名



不断公布的新角色们究竟是什么人!

在S·RPG中，"《超级机器人大战》系列"算是一个不论男女都能够找到众多FANS的高人气作品。在这个系列中，尤其吸引CORE FAN的就是"《原创世纪》系列"了！

这次继续为大家介绍在"《原创世纪》系列"中第一次登场的角色和机体们。这当中包括了在前作中只出现过名字的角色，FANS一定很想看到其样貌。而游戏的系统也会有所涉及。





DC残党的机师，来自于旧连邦军的特殊机关"学院（SCHOOL）"。在学院的天才中同样属于能力优秀的人，同时也因为年纪最大而被大家当作姐姐来看待。当知道自己最宠爱的拉图妮还活着的消息后，决定把她带回自己的身边……



◀被学院的学员们当作姐姐一般爱慕的莺华。她姐会作为敌人登场！



隶属于DC残党军的神秘男子。平时很少说话，但是在战场上却如同鬼神一般威猛。他驾驶着大型机动兵器斯雷德盖米尔挡在了响介等人的面前。



▶说出了好像很耳熟的台词哦。

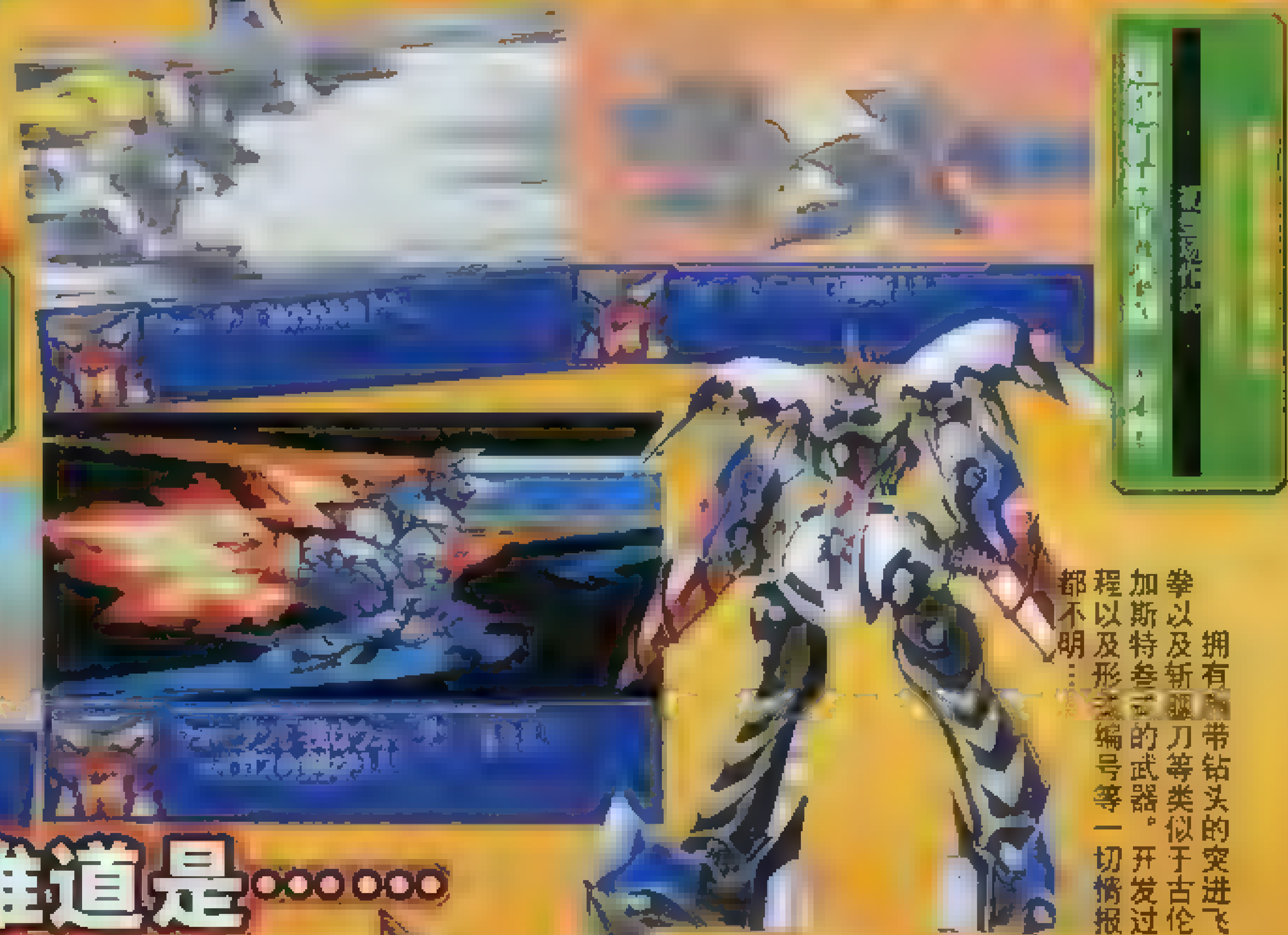


在幕后帮助己方战舰"钢HAGANE"和"飞龙·改"的神秘人物。为人沉着冷静，又担负着高尚的大义。总喜欢把自己驾驶的机体涂成黑色并冠上爱马的名字"龙卷"。



▲在本作中首次登场的机体"傲世神枪"。但肯定还是会被叫作"龙卷"的。（大龙卷？）

初登场机体！



拥有带钻头的突进拳以及斩舰刀等类似于古伦加斯特系的武器。开发过程以及形式编号等一切情报都不明……

这种口气？难道是……



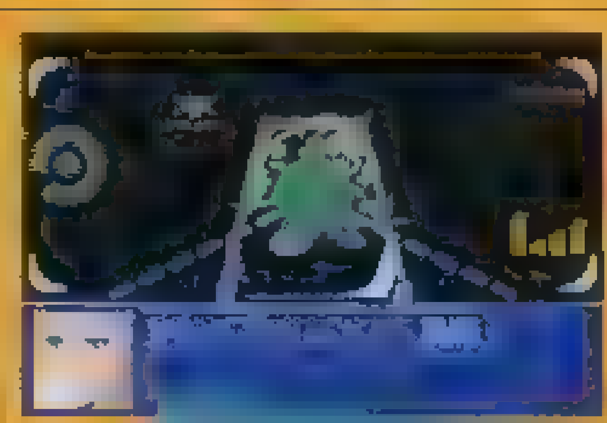
撕裂力神的必杀武器 钢枪利爪 MAGNUM BEAK！

▲如同巨爪一般的武器"Magnum Beak"，会在敌人身上留下深深的伤痕！





灰刃（Ash Sabre）的改造型机体，装备了很多参考古契神、白骑士、百舌鸟等的设计概念而制造的部件。



◀艾奇多娜驾驶的拉兹安格里夫。

强力的炮击！

转载自 WEEKLY FAMITSU No 827 ■文字 阿修罗

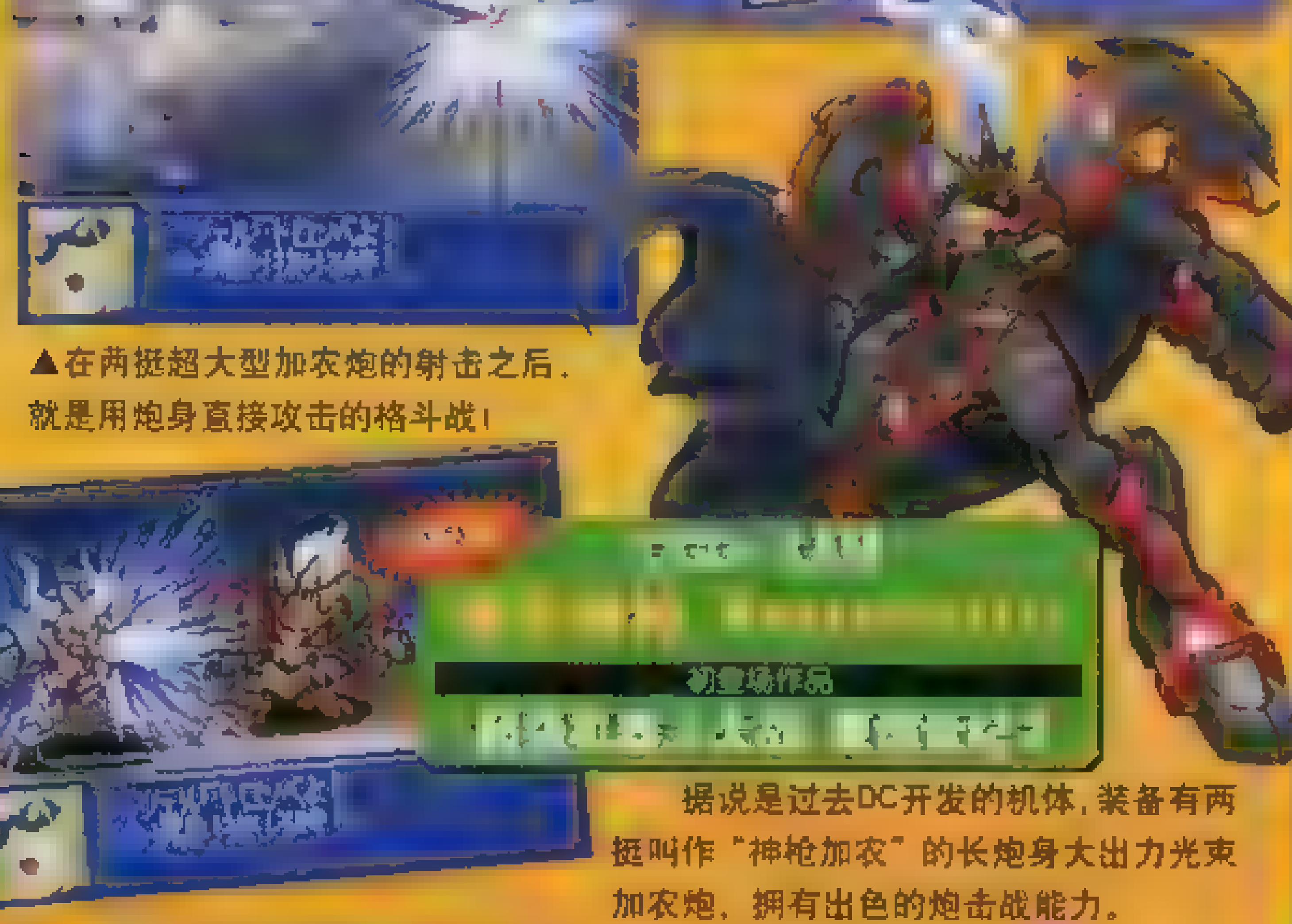
EXTRA 特别情报

为你一一介绍本作搭载的系统！

本作中会像系列以往的作品一样搭载多彩的系统，这里就为大家介绍其中的一部分。援护行动和机师养成等经过几部作品的试验以后已经成为了系列的标准配置，而前作中的武器选择系统也会再次登场！

武器选择系统

这是让玩家为自己的机体自由搭配各种武器的系统。每种武器都设置了"必要W槽"，这……大W槽"的限制内，可以随意搭载各种武器。



▲在两挺超大型加农炮的射击之后，就是用炮身直接攻击的格斗战！

据说是过去DC开发的机体，装备有两挺叫作"神枪加农"的长炮身大出力光束加农炮，拥有出色的炮击战能力。

DC残党军特殊任务实行部队·特殊处理班的队长。基本是一个外表冷酷但是心中藏着火热感情的人。和……于与他分个高下。

▲格斗战能力出色的机体夺魂者(Soul Gain)。

▶▲夺魂者武器之一的"麒麟"将古铁神一举贯穿！真是大意不得的敌人啊！

舞动的麒麟！

DC残党军所属的特殊工作员，同时也是人型机动兵器的机师，对于下达给自己的命令总能不带任何感情地执行，在这个沉着冷静的女人身上也因此总是散发出一种非人类的感觉。她和拉米娅·拉布莱斯之间似乎有着不同寻常的关系……



▲陆战·炮击战用的人型机动兵器，擅长从远距离发动攻击。

艾奇多娜·伊萨斯

援护攻击

……拥有援护攻击技能的机师并列站在一起以后，在该机师所搭乘机体的武器射……击之后令其追加攻击。基本上相当于在攻击时令攻击次数增……是个方便的系统。

援护防御

……有援护防御机能的机师并列站在一起以后，在受到敌人攻击的时候，可以让该机师所搭乘的机体代替本机承受攻击。……于机体进行援护防御时处于防御状态，所以所受的伤害会降低。

熟练度

满足每关不同的特定条件后就能够获得熟练度。熟练度越高游戏的难度也会上升，得到的强化部件和武器也会发生变化，而游戏的内容也会受到影响。选择什么难度来游戏完全是玩家的自由。

▲熟练度的获得条件在关卡中可以随时确认，千万不要错……

▲熟练度低的场合下，与左下方的画面相比……

熟练度不同会对游戏产生各种各样的影响！

机师养成系统

打倒敌人就能够获得Pilot Point（机师点数，以下简称"PP值"）。使用这些点数可以让机师习得各种特殊技能，也能让他们的基本能力得到提升。在这里为大家介绍本系列追加的一些新技能。

▲▶使用PP值的话，可以习得特殊技能、提升能力值、提升地形适应性，也就是说可以培养与众不同的机师。

攻击系	
连续攻击	与敌机并列站在一起时可以使用有"C"标记的武器进行连续攻击。

防御系	
防御	气力值130以上时防御力上升
见切	气力值130以上时命中率·回避率上升

气力系	
斗争心	出击时气力+5
战意高扬	从出击第二回合开始每回合气力+2
气力+（回避）	回避敌人的攻击后气力+1
气力+（命中）	攻击敌人命中时气力+1
气力+	被敌人的攻击命中时气力+1

辅助系	
连系攻击	援护攻击时造成的伤害值为普通攻击时的100%（即不减）
SP+	最大精神点数上升

特殊系	
B+	武器的最大弹数变为1.5倍
E+	武器消耗的EN值变为普通状态的70%
修理技能	使用修理指令时，HP回复量变为普通情况的1.5倍
……技能	搭乘……时可以在机体……进行补给

EXTRA 特别情报

艾奇多娜驾驶的RGC-034拉兹安格里夫也是在《超级机器人大战A》中首次登场的，是专门强化炮击战能力以及装甲的机体。

Prince of Persia WARRIOR WITHIN

波斯王子·武者之心　育碧　ACT

Multi

前线狙击

大约一年前，育碧为我们奉献了一个明亮、干净、充满神奇与幻想的一千零一夜，直到现在，也仍有玩家津津乐道于游戏那宏大的场景、婉转的故事和精妙绝伦的小细节——《波斯王子 时之砂》成为波斯王子一出几近完美的"复出秀"。在获得商业和口碑的双丰收之后，游戏的开发团队育碧—蒙特利尔并没有停止他们探索的脚步，他们要将波斯王子的传奇继续延续。

文 GOUKI

与注定要死亡的命运作抗争！

在前作中，波斯王子将坏宰相维泽尔（Vizier）打败，并将时之砂成功地再次封印起来。虽然一切似乎都恢复如常，但是波斯王子的所作所为却已经触犯了一个古老的诅咒，那就是"谁打开了时之砂的沙漏，谁就要付出生命作为代价"！——看起来波斯王子逃过了这个诅咒，但是"命运"还是决定派出化身来维护他的权威，目的只有一个，那就是波斯王子生命的终结。

波斯王子能否再次打破这个黑暗的诅咒，实破命运之轮的束缚？我们将在《波斯王子：武者之心》的黑暗旅程中找到答案。

波斯王子 Prince of Persia

波斯王子拥有十分强健的体魄和超强的运动神经，他的身分虽然贵为王子，但经历却极为坎坷。在挽回了法拉的生命之后（前作故事），波斯王子前往巴比伦，却发现自己受到一个超自然生物的追杀。在逃亡的过程中，波斯王子遇到了一位神秘的老者。老者说，当初波斯王子将苏丹皇宫拯救于毁灭边缘的同时却也造成了时空裂缝，从而诞生了一只强大的怪物，这只叫做达哈卡的怪物是命运的不朽化身。很快，波斯王子知道要想活下去只有一个办法：回到时之砂的诞生地，寻找回到过去的办法，阻止时之砂的诞生。没有了时之砂，波斯王子的上一次冒险将不复存在，而达哈卡也将会消失！于是，波斯王子踏上了寻找时之砂诞生地之旅。

时之女皇 The Empress of Time



时之女皇掌握着强大的力量，表面上却是一个美丽的女子。她当然不是人类，她是在无数个年代之前神在创造时空的过程中诞生出来的附属品。虽然她只居住在过去，却也掌握着一群在未来世界横行的时之怪物。老者之所以警告王子小心时之岛，便是要他小心这位女皇。她的美丽和力量都是天下无双的，同时也是极其邪恶的。

夏蒂 Shahdee



时之女皇最可靠的手下之一。夏蒂的任务就是保证波斯王子无法到达时之岛，她会用尽自己的力量干掉波斯王子，因为她知道如果消灭波斯王子的任务失败，她肯定会被邪恶的女皇处决。

达哈卡 Dahaka



由于波斯王子造成时空裂缝而诞生的神秘怪物。它的诞生只有一个目的：尽可能快的结束波斯王子的生命。达卡哈是一种令人难以想象的可怕怪物，它穿梭于现实与虚无世界之间，当它出现时，整个大地都会颤抖，墙壁、大地、以及周围的人都会被卷进虚无的裂缝中，永世不得超生。很显然，这只怪物绝非来自这个世界。

凯莉纳 Kaileena



波斯王子第一次碰到凯莉纳时，她还是女皇身边一位无助的仆人。波斯王子从夏蒂手上拯救了她，为了报答波斯王子，她决定告诉波斯王子如何前往城堡中部的密室里，阻止时之砂的诞生。

沙魂 The Sandwraith



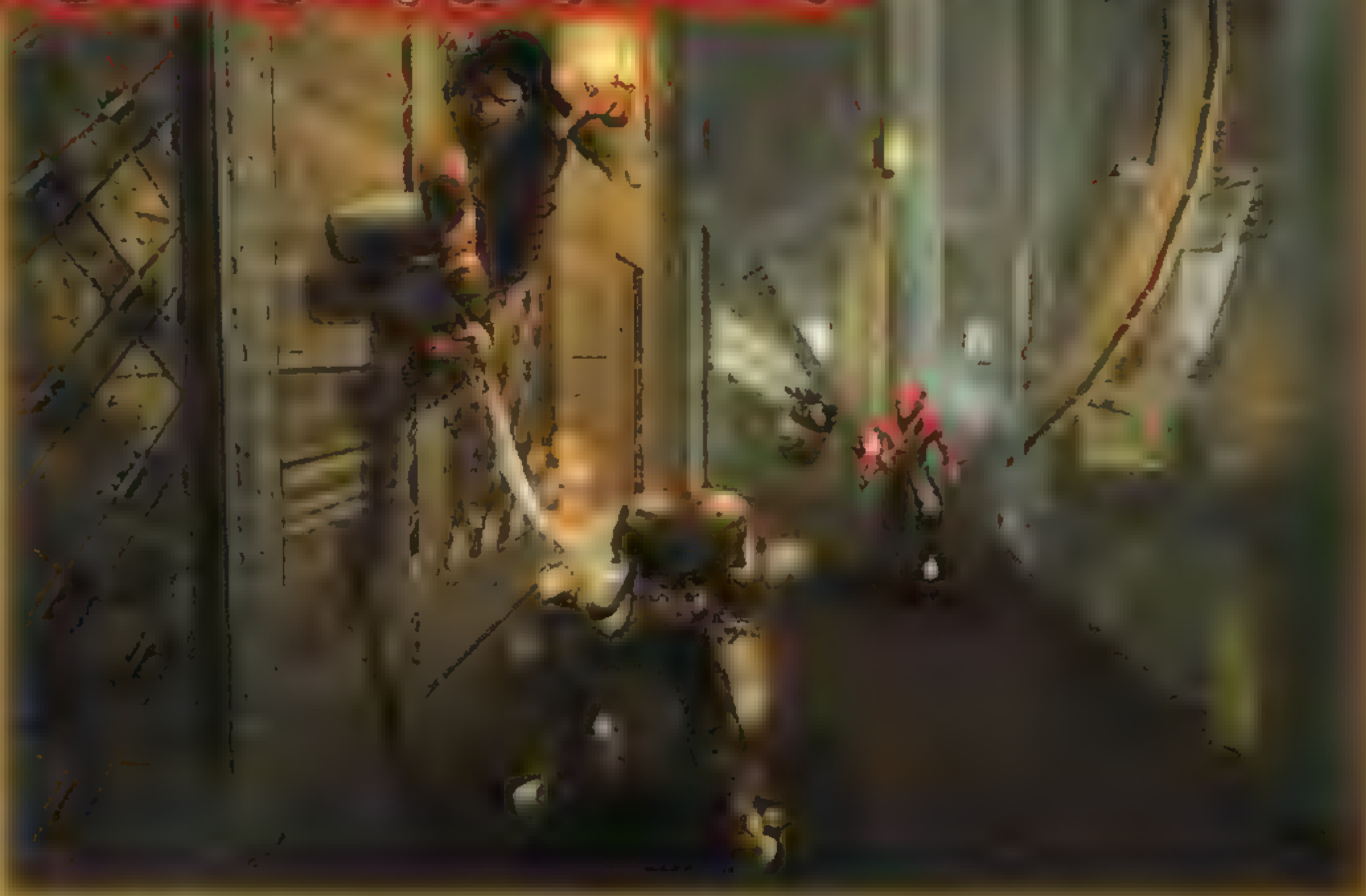
总是阴魂不散缠着波斯王子的一个讨厌敌人，拼命阻止波斯王子靠近时之女王。非常强大且难以捉摸的一个敌人。

老者 The Old Man



居住在巴比伦的一个帐篷里，这位神秘的老者似乎掌握着远远超越了人类的知识，老者的话将会伴随波斯王子的整个冒险旅途。

波斯王子黑暗的自我拯救之旅



很多玩家第一眼看到《武者之心》，都会发觉游戏的画面风格发生了很大变化。前作给人的感觉像是一个令人向往的神奇传说，而本作则把玩家带入另一个世界——无论是游戏那阴暗的色调还是深入游戏里那血腥野蛮的战斗都与前作的风格完全不同。正如游戏的艺术指导米凯尔·拉巴特所说的——“这将不会是你想去度假的地方。”

游戏的故事背景设定在前作的数年后，我们现在并不知道游戏的世界观会发生哪些变化，但是仅从波斯王子的造型变化上我们就能够清晰地了解本作在风格上的变化。前作中蓄着漂亮小胡子，气质高傲的波斯王子在本作中已经蜕变为饱经风雨的大男人，长发、战甲、弯刀，还有那锐利的眼神无一不散发着战士的气息。从本期Gamehalo收录的游戏影像来看，历经沧桑的波斯王子早已失去了那颗纯真的冒险之心，为了对抗命运，他必须遁入黑暗，展开自我拯救之旅。



《时之砂》作为2003年最棒的原创游戏之一，其高质量的图像表现是成功的重要砝码。但如果在《武者之心》中继续延用前作的美术风格，不仅很难让玩家感到惊喜，而且也不太符合本作趋向“黑暗”的风格。《武者之心》要表达的是一种恐惧和压抑的感觉。受到诅咒的波斯王子面对的是自己即将死亡的命运，这一点必须要贯彻到游戏的美术风格当中去。于是，游戏采用了更加成人化、更为黑暗、压抑和暴力的方式——除了波斯王子造型的变化之外，制作组对场景也进行了相应的设定，加入了大量适应黑暗风格的建筑，例如阴森的城堡或监狱。游戏的故事设定决定了波斯王子在要在过去与现在两个截然不同的时空中不断穿梭，在一点玩家仅从画面上就能够获得非常清晰的信号　　现代是一个荒废、混沌的地方，可以看见寺庙等人类建筑，采用暗色调。过去世界恰恰相反，那里明亮、华丽，采用亮色调如红色、黄色、绿色。建筑物非常壮丽，令人眼花缭乱，同时细节非常仔细，不会令人感到空虚。

大幅强化的战斗系统



前作中，充满想象力的关卡设计和单调乏味的战斗形成了鲜明的对比，甚至有玩家抱怨战斗部分根本就不应该存在于游戏当中。当然了，银月弯刀几乎是波斯的象征，不可能被轻易抹掉。在本作中，育碧-蒙特利尔的游戏设计师们在战斗系统方面可以说是下足了功夫，他们要在《武者之心》中向玩家证明波斯王子除了是一个完美的体操运动员，也是一个剑术大师。



首先是波斯王子手中的武器。在本作里为波斯王子准备了5大类共计63种武器！每种武器都会有它独特的套路，看过游戏影像的玩家都会对波斯王子手持双刀战斗的场面留下深刻印象，这也是本作的特色之一——操作方面游戏似乎参考了《铁拳》，将□键与△键分开设计成左手攻击和右手攻击，这样玩家只需要以不同的频率交替按键就能够使出非常漂亮的连技痛击敌人（这也是为什么本作会有出招表的原因）。并且，波斯王子还可以抢夺敌人的武器来使用，如果玩家发现用得不太顺手还可以按○键将武器扔出去。

制作者们还直言，在设计战斗系统时他们从香港动作电影中获得了很多灵感，他们为波斯王子新增加了大量的基本动作以让玩家自由组合设计自己的一套战斗套路。波斯王子还可以利用场景内的一切物品来和敌人战斗，比如利用木桩进行漂亮的回旋斩，又或者利用绳子、墙角、横梁等做出种种华丽的动作。在前作中很有演出效果的“蹬鼻子上脸”动作理所当然地被保留下来并且得到了强化，波斯王子可以利用这个动作跳到敌人身后用双刀架住敌人的脖子来个致命的一击，又或者一个翻身将敌人踹下悬崖……丰富且华丽的战斗技巧将吸引玩家在游戏中主动进行战斗。在游戏的体验版中，我们甚至可以操作波斯王子跳上一个巨大的BOSS身上直取BOSS的要害——他的头部。BOSS试图用手将波斯王子从头上抓下来，而玩家就要操作波斯王子在BOSS的身体上躲开BOSS的攻击……令人不禁为制作者的想象力大声叫好。

在击倒敌人之后会从敌人的体内得到黄色的光球，利用这种光球能够增加波斯王子时之砂的能量，让波斯王子拥有驾驭时间的能力。根据目前公开的情报，我们得知波斯王子将获得一种全新的能力：放慢除了波斯王子之外所有东西的运动速度，这样波斯王子就能够在大批敌人的围攻中做到游刃有余。游戏将于11月30日推出，让我们共同期待波斯王子又一个传奇的到来。

将众多NEO GEO人气

NEOGEO BATTLECOLISEUM

前线狙击

这绝对是值得所有"SNK迷"关注的一款游戏！

《NEO GEO斗技场》是一款汇集了各个NEO GEO经典作品的角色进行乱斗的2D FTG，游戏同样采用2对2制。在9月结束的日本街机展和东京游戏展，本作虽然只播放了数段影像，但已经造成了不小的震动。游戏的完成度目前还不高，移植到家用机平台的时间更是遥遥无期，但这丝毫不能影响大家的热情！因为这才是真正的梦之战斗！

要说到SNK最早的乱斗型游戏，那当然就是——《格斗之王94》了。虽然《格斗之王》自成一派，不过最早的一代可确确实实是一个乱斗型游戏。当时游戏的卖点就是把各个SNK经典游戏中的主要角色汇聚一堂进行乱斗，结果受到了极大的好评，于是到了《格斗之王95》之后就强化剧情成为一个独立的游戏系列。

加入哪些角色向来是乱斗型游戏最吸引人的地方，目前已经公开的角色有：

勇气	原创
爱	原创
草薙京	《格斗之王》
八神庵	《格斗之王》
K'	《格斗之王》
夏尔米	《格斗之王》
枫	《月华的剑士》
一条明	《月华的剑士》
鷲冢庆一郎	《月华的剑士》
特瑞·博加德	《饿狼传说》
不知火舞	《饿狼传说》
吉斯·霍华德	《饿狼传说》

金家藩	《饿狼传说》
洛克·霍华德	《饿狼传说》
唐福禄	《饿狼传说》
霸王丸	《侍魂》
娜可露露	《侍魂》
阿斯拉	《侍魂》
服部半藏	《世界英雄》
风魔小太郎	《世界英雄》
CYBER WOO	《怪兽王》
马可	《合金弹头》
基莎拉·薇斯菲尔德	《痛快GANGAN进行曲》
二代目空手先生	《武力》
Mr B G	《龙虎之拳》

本作同样采用Sammy的ATOMISWAVE基板，它是SAMMY基于SEGA以前的DREAMCAST主机及NAOMI基板的基础而开发的。ATOMISWAVE采用卡带作为媒体，并具有网络机能。ATOMISWAVE的优势在于基板造价极为便宜，这使得成本大大降低，另外也有效地杜绝了盗版和模拟器。



▲……弹头》的马可变成了一个憨态可掬的胖子

本作原创角色

我们才是主人公！

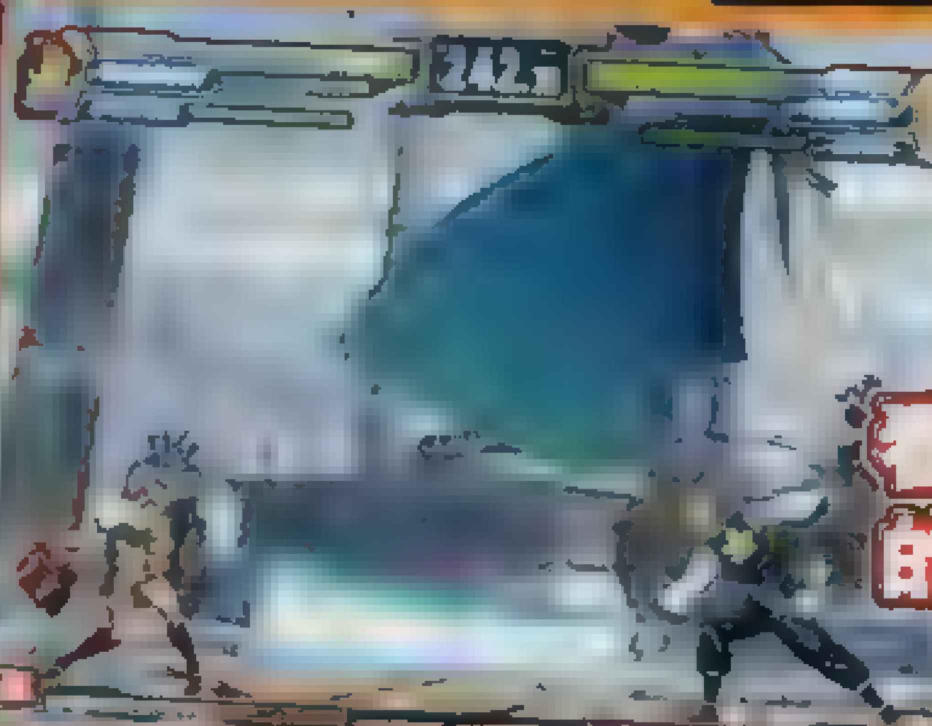






月华的剑士

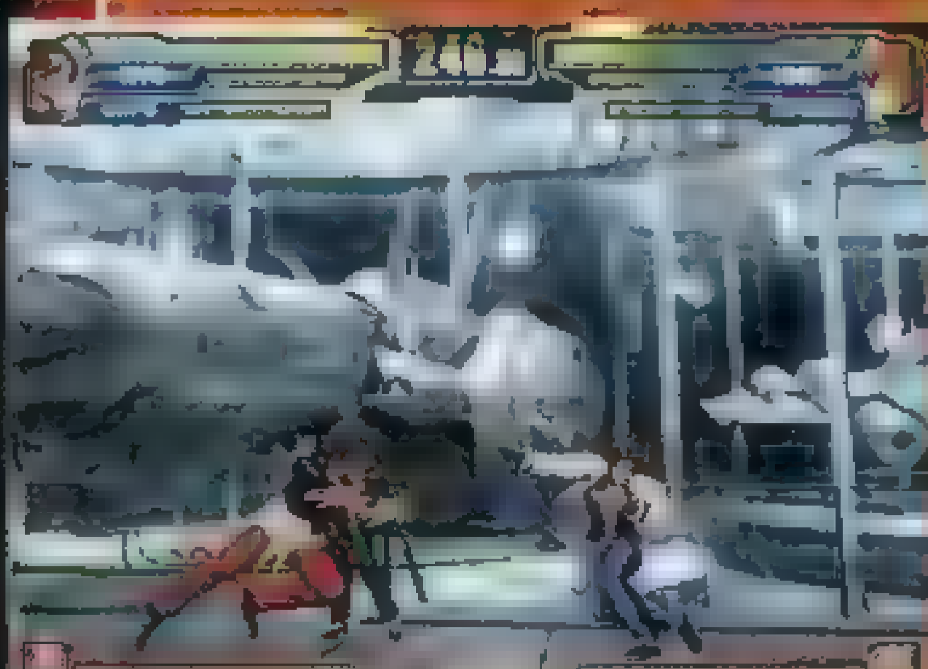




看我青龙的力量！

格斗之王





▲京和庵的宿命之战又延续到了《NEO GEO斗技场》里，不过这次轮不到他们当主人公了





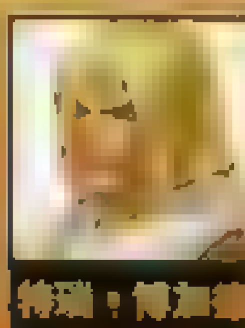
血之暴走发动！

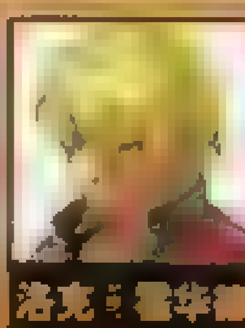
魍魉魍魉听我呼唤！

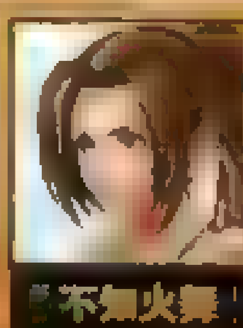


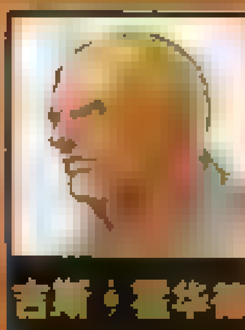
角色汇聚一堂的幻之格斗游戏即将登场！

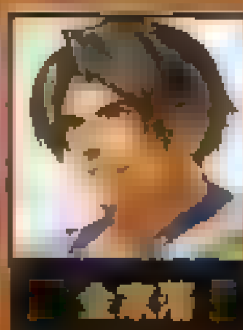
饿狼传说













能量喷泉



▶▲能量喷泉的演出效果没有太大变化，右边的吉斯显然正在发动死亡咆哮的倒数第二击。



死亡咆哮！




"父亲，我不会输给你的！"



◀▲金家藩年年出场《KOF》，唐福禄老先生倒是久违了，他的电波气功炮越来越猛了！

侍魂







天霸斩钢闪！



玛玛哈哈也要加油！



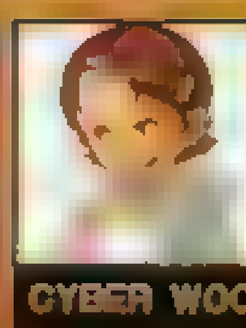
修罗和罗刹能够选择吗？

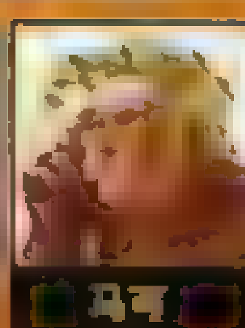
◀"《侍魂》系列"后期作品的象征之一剑质，不知在本作中是否保留。

其他NEO GEO作品












令人怀念的《世界英雄》！




坂崎良 空手先生




DOUBLE ASSAULT

这是本作的新系统。所谓DOUBLE ASSAULT是指同组的两名队员配合使出的连续技，其动作和效果因人而异。如果是特定组合的话，会有出人意料的变化哦！



◀先将对手用超重击击[illegible]，然后[illegible]使用空中超重击

本作的背景角色颇值玩味，大家可以看到很多熟悉的身影，你能认出多少人呢？不过如果在背景角色中出现的话，那也表明他们在本作中出场的机会不会太大了。目前已经得知的背景角色有：

拉尔夫（《格斗之王》）	格兰特（《饿狼传说 狼之标记》）	凯萝尔（《风云默示录 格斗创世》）
莉[illegible]娜&[illegible]拉克（《格斗之王》）	自由人（《饿狼传说 狼之标[illegible]》）	洛[illegible]（[illegible]军团》）
布[illegible]恩（《格斗之王94～98》）	[illegible]琪（《饿狼传说 狼之标记》）	凯[illegible]（《T[illegible]》）
如月影二（《龙虎之拳2》）	黑子（《侍魂》）	アノフ（《COOL COOL TOON》）
卡茵（《饿狼传说 狼之标记》）	鲍伯（《饿狼传说3》）	ユサ（《COOL COOL TOON》）

黄金眼 Golden Eye

PS2

总分27 黄金珍藏

游戏机种 / 游戏评分 / 游戏截图 / 推荐程度（24-26：热血推荐；27-30：黄金珍藏） / 游戏译名 / 游戏特色 / 项目评分

皇牌空战5 未颂的战争

空战临场感 ●●●●●●●●●○

画面 / 音效 / 系统

泰坦按

《皇牌空战5 未颂的战争》如期发售，游戏的素质很高，本期由猫太负责攻略，希望能给各位玩家带来一定的帮助。《瓦里奥制造 大回转》则是一款非常有趣的游戏，玩法之特殊恐怕也开创了掌机休闲类游戏的先河，经济条件允许的话，这款游戏绝对值得买来体验一番。10月7日，“火纹”FANS终于可以玩到GBA版《火焰之纹章 圣魔之光石》，这是一款变化较大的作品，欲知详情请参看本期内文。PS2的《横行霸道：圣安德里亚斯》也已经上市，自由度相当高，游戏可玩性也首屈一指。另外在这期杂志中，胜负师将为大家介绍PS2的新作《新魂斗罗》（24分），他在拿到游戏几个小时内就达成了全S级

PS2

总分27 黄金珍藏

皇牌空战5 未颂的战争

空战临场感 ●●●●●●●●●○

画面 / 音效 / 系统

猫太 推荐

著名的模拟射击游戏果然是名不虚传，精美的画面和更配合实战气氛的音乐让人立刻就被吸引进去。本作增加了小队系统，让玩家以队长的身份，命令其他3名僚机辅助攻击，对于玩家来说绝对是一个全新的体验。而机体的经验值系统更是让同一机体的利用率大大增加，保证了游戏的耐玩度。虽然取消了回根据地补给弹药的系统，但也使关卡更富挑战性和连贯性。剧情以全CG动画描述，备受感动。不过难度较高。

沙罗 推荐

初上手不久，就着实被游戏感动了一回！与前作简短的19关相比，本作光是28关外加分支路线的设计就已显得诚意十足。一架战机只有一种特殊武装的限制让更多的机体有了用武之地，同时也令游戏的平衡度得到加强。关卡在设计方面远远超过了系列前作，许多任务一气呵成，给人留下深刻的印象。不过要抱怨一下，由于没有了弹药补给，许多较长的关卡第一次玩时往往会出现弹药不足的情况，但可以凭技术来弥补。

泰坦 推荐

游戏比上一代明显的变化就是僚机的全程辅助，至于画面和音效倒是没有什么显著的提升，而前作的幻灯片式剧情过场（其实那样也很有味道）如今改为了CG，让玩家过足了眼瘾。本作的关卡比前作增加了约50%，难度也有所提升，而从前某些积分关卡消磨时间的感觉稍有减少。游戏中武器配备和运用方式也较前作进行了一些调整，很多地方需要动点脑子才能搞定。喜爱空战游戏的玩家不要错过了这部作品。

DVD-ROM■Namco■エース コンバット5 ジ・アンサング・ウォー■STG■2004年10月21日■1人■对应专用飞行驾驶模拟控制器■65KB

GBA

总分27 黄金珍藏

瓦里奥制造 大回转

回转眩晕度 ●●●●●●●●●○

画面 / 音效 / 系统

多边形 推荐

相信所有看过本游戏广告的玩家都会满心期待吧？入手之后果然不同凡响，虽然依旧是那种“5秒钟解决战斗”的小游戏大集合，但是由于采用了革命性的游戏方式，使得游戏性和耐玩度大幅度提升。画面和音效上无甚变化，A键的使用频率大幅度减少，取而代之的是需要玩家不停地晃动机器和自己的身体，当然要注意别让GBA砸到自己的脚。（笑）游戏的乐趣已难以用语言表达，推荐所有GBA玩家入手！

铭风 推荐

继《瓦里奥制造》之后，本作又给人带来了新的惊喜。利用卡带附加的回转感应装置，游戏完全舍弃了十字键，只利用转动GBA来控制小游戏，游玩时让人更多感受到的是在摆弄一个玩具。小游戏的数量相比前作有所增加，总数量达到了223个，且没有一个和前作相重复。在过关和通过BOSS游戏后还可得到收集品，大家可在游戏之余听听音乐，摆弄人物玩偶等。努力将所有的要素集全很富有挑战性哦。

马修 推荐

这是一款任天堂向世人展示其无限创意和极端恶搞的大作。继承了前作刺激恶搞的精髓并借由摇动主机将之发扬光大。两百多个小游戏没一个让玩家觉得摇起来牵强。时而把机器狂摇，时而又要小心翼翼地对正位置，使游戏过程充满了紧张，玩家的投入感也因此非常强，沉浸入游戏之中时常会不自觉地将身子随着机器摇来摆去，不仅游戏内容恶搞十足，连玩家也无意间融入到恶搞之中，实在是和朋友共乐的极品佳作。

卡带（128M）■Nintendo■まわる メイドインワリオ■回转瞬间ACT■2004年10月14日■1人■无对应周边■自带记忆功能

GBA

总分26 热血推荐

火焰之纹章 圣魔之光石

系统革新度 ●●●●●●●●○○

画面 / 音效 / 系统

沙罗 推荐

与GBA平台的系列前两作相比，本作的操作界面可谓焕然一新，系统也进行了一次大更改。双主角双路线系统、可以在一些地方反复打敌人练级以及可以在地图上自由地移动的特点基本是与《外传》相同，事实证明这显然更容易令玩家们接受。不过也许是制作小组初次尝试的缘故，游戏中的许多细节部分作得还不太理想。比如不同主角的剧情存在的一些矛盾性、游戏流程太短等等。

邪魔天使 推荐

一款模仿《火纹外传》的作品，地图上的自由移动会勾起许多玩家的回忆，由于可以自由练级，所以游戏的难度相对其他几作就简单了一些，在吸引新玩家方面起到了很大作用。转职分支更考验玩家在兵种搭配上的选择，职业特技的加入让人看到了恢复个人特技的希望。游戏的最大亮点就是通关后的自由模式，总计10名隐藏的敌方角色和我方NPC的使用和培养是推动玩家继续游戏的动力，塔和遗迹也充满了挑战性

铭风

作为GBA上“《火纹》系列”的第三部作品，以全新的光石为主题，脱离了前两部作品而独自成章。关卡上虽然变成了和外传一样一个个地点移动的方式，但却不是男女主角同步进行，只在前期让玩家选择进行男女主角谁的路线。中后期会出现可反复挑战的EX关卡，为想练级的玩家提供了捷径。系统上的变化相对较小，只在转职方向上增加了分支，而新增的职业也不多。不过新增了多种魔物敌人，带来不少新意。

卡带（128M）■Nintendo■ファイアーエムブレム 圣魔の光石■S・RPG■2004年10月7日■1人■无对应周边■自带记忆功能

Xbox

总分 25

热血推荐

炽焰帝国：十字军东征

战略刺激感	●●●●●●●●●○
画面	
音效	
系统	

邪魔天使 推荐



即时战略外加华丽的动作游戏要素，这就是这款游戏带给玩家的新鲜感觉。由于是即时战略，所以对玩家的反应是具有相当考验的，以少胜多、以弱胜强能够带给玩家很强的成就感。游戏的画面相当流畅，几十个人在一起乱斗时丝毫不会出现拖慢的现象，武将技、副将技极为华丽。虽然这是款战略游戏，但游戏情节可谓跌宕起伏、高潮不断，人物性格刻画也很到位。另外，开启高难度后会让你大呼过瘾。

纱迦



游戏的玩法和光荣的"《决战》系列"比较接近，都是巧妙地将即时战略成分和动作要素融合在一起，玩起来非常有趣。不过本作更强调动作要素，动作部分做得很好，角色的招式之多已经远胜普通的动作游戏。即时战略成分玩起来有些手忙脚乱，感觉还需要完善。游戏的人设非常有特点，配音也相当有个性，不过音乐方面要逊色一点，没有表现出战争那种波澜壮阔的感觉。

D·S



一款由韩国制作的即时战略游戏，但非常强调ACT要素，有点像《无双》和《决战》的结合体。不过任务成功与否主要依靠的是己方部队，而主角起到的作用不大。游戏最吸引人的地方便是战斗时爽快的操作手感，这是在其他即时战略游戏里感受不到的。此外游戏画面也非常出色，音乐则是以重金属摇滚乐为主，只不过曲目不多，玩多了可能会觉得有点单调。游戏情节表现很出色，人物性格刻画尤为突出。

DVD-ROM■Microsoft/ Phantagram■Kingdom Under Fire: The Crusaders■SLG■2004年10月12日■1人■对应5.1ch，对应Xbox Live■硬盘记忆

PS2

总分 24

热血推荐

新魂斗罗

革新度	●●●●●●●●○○
画面	
音效	
系统	

胜负师 推荐



被开发人员称之为"第三代《魂斗罗》"的系统最新作，在秉承了系列传统的同时大胆创新，全部关卡均为俯视视角，且没有了经典的跳跃设定。武器系统焕然一新，只是平衡性方面有些问题。也正因为这样，游戏的难度比起前作下降了不少，流程也显得短了些。尽管如此，《魂斗罗》火爆、硬派、重金属的内在精髓却通过新的形式得以再现，有着明显"魂斗罗"烙印的新生版本，绝不会让玩家有陌生的感觉。

GOUKI 推荐



世界观依然非常劲爆硬派，无论背景音乐还是主题曲都重金属味十足。游戏难度较前作略有下降，不过全S级评价的挑战性依然很高。视点的变化带来了操作的革新，初始状态下3种武器的搭配非常巧妙，优点与缺点都十分明显，这为两人合作模式提供了很大的发挥空间。游戏的隐藏要素比较丰富，但出现条件比较苛刻，对玩家的游戏水平提出了较高要求。游戏当中穿插的CG动画质量非常出色，值得一看。

SOUL 推荐



火爆依旧的《魂斗罗》，虽然采用了全3D画面，但3D这里只是让画面的表现手法更为丰富，游戏玩法仍是纯2D式的。尽管俯视角的《新魂斗罗》比前作横版卷轴式的《真魂斗罗》少了些纯粹的《魂斗罗》感觉，但本作重在"新"。最令人大开眼界的是本作的关卡设定，不但想像力天马行空，而且同系列作一样让人血脉贲张，隐藏关的存在更令老玩家欢呼。任何一个喜欢《魂斗罗》的玩家都不应该错过本作！

DVD-ROM■Konami■NEO CONTRA■ACT■2004年10月26日■1～2人■无对应周边■110KB

PS2

总分 24

热血推荐

横行霸道：圣安德里亚斯

粗俗暴力度	●●●●●●●●●●
画面	
音效	
系统	

多边形



仅从游戏性上来说足可以打10分的游戏，在前作高度自由游戏方式的基础上，又增添了更多可供玩家驱使的内容，大量交通工具的加入也无法满足数倍于前作的城市地图，给人怎么逛也逛不完的感觉。画面虽然粗糙却给人以极强的真实感，音乐方面更是无可挑剔，游戏系统的细微调整让游戏内容又丰富了很多。不过游戏中粗俗下流的话语以及过分自由的内容并不适合18岁以下的玩家。

SOUL



高自由度的游戏，卖点就在于"自由"，这种自由度可能是目前的网络游戏不曾达到、也无法达到的高度。除了高自由度，游戏中那股浓浓的原汁原味的美国本土气息是很能引发美国玩家投入感的，这是这系列能够风靡欧美的重要原因之一，但这一点就不是亚洲玩家所能够体会得到的。游戏玩法与前作相同，不同主要是剧情、场景，以及更多的自由的可能——可以为所欲为的地方更多了，比如抢下一列火车……

GOUKI



城市的面积大到令人发指，但Rockstar Games超强的规划能力让人完全不觉得有浪费土地资源的嫌疑。本作对于表现城市职能的规划设定可以说是更上一层楼，你几乎可以在游戏中做任何你想做的事情，绝对是当今自由度最高的作品，你时常都会感叹："连这样都可以"，从而陷入圣安德里亚斯而不能自拔。当然，做好人还是坏人的决定权依然掌握在玩家手中，只是别被游戏里的粗口吓到就行了。

DVD-ROM■Rockstar Games■Grand Theft Auto San Andreas■ACT■2004年10月26日■1人■只对应DS2手柄■457KB

PS2

总分 24

热血推荐

圣诞夜惊魂

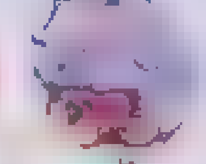
趣味性	●●●●●●●●○○
画面	
音效	
系统	

阿迪 推荐



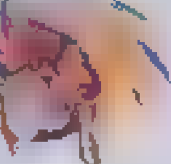
本作在人设方面相当有趣，杰克的服饰让人感到诡异，却又忍俊不禁。每一位人物的外形与性格刻画都十分鲜明、特点突出。战斗的形式也由于累积音乐槽按下相应键位唱出歌曲的演出效果，而增添了一层轻松愉快的气氛。而本作的缺点在于某些流程过于死板，缺乏自由度。锁定目标无论是手动还是自动，在切换方面均不尽如人意，但幸好对于战斗的流畅性影响并不大。本作是一款值得各年龄层的玩家一试的游戏。

猫太 推荐



以著名导演"蒂姆 波顿"的优秀电影作品为主题的本作拥有十分高的质量。玩家控制主人公杰克，利用手上的奇怪武器"SOUL ROBBER"攻击入侵故乡的敌人。除了本身拥有多样化的技巧外，在游戏中期还可以变身成为圣诞老人或万圣节南瓜人把敌人耍得团团转。像表演音乐剧般的BOSS战也让游戏更添原著的色彩。原创的剧情也离不开昔日的感动。在万圣节来临之际，让自己先感受一下节日的气氛吧！

SOUL 推荐



相当有个性的游戏，游戏的构成有些类似《鬼泣》，不过世界观的设定极为独特，这是托了原著电影之福。战斗部分的玩法不流俗于一般动作游戏的玩法，玩起来爽快性很好，不过节奏稍慢是缺点，解迷及隐藏要素的制作也不错，不过还是有节奏偏慢的问题，但瑕不掩瑜，游戏中众多极具想像力的设定让人眼界大开，穿插于游戏当中的歌舞表演（每次打BOSS都有不一样的歌）也很能配合剧情进行与营造游戏感觉。

DVD-ROM■Capcom■ティム・バートン ナイトメアービフォア クリスマス ブギーの逆袭■ACT■2004年10月21日■1人■无对应周边■62KB

PS2

综分24 热血推荐

机动战士高达SEED 无尽的明天

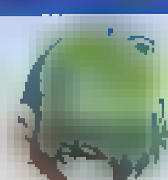
"SEED战犯"珍藏度 ●●●●●●●●●●

画面

音效

系统

D·S 推荐



素质超乎想象的经典之作！游戏无论在画面、系统、操作手感、忠实原著度及战斗爽快感上都达到了一流水准，而外传《MSV》的所有角色也会在任务模式里登场，让人大开眼界。本作的战斗临场感十足，简单实用的射击/格斗辅以SP按键能衍生出多种战斗方式，配合上优秀的光源效果与精心制作的战场背景，使玩家仿佛置身其中。剧情模式里几乎收录了原著动画中的所有经典场面，而丰富的隐藏要素也是卖点。

沙罗



据说制作小组是制作《相会在宇宙》的原班人马，却未带来什么欣喜。游戏的关卡数量稀少，之前大肆鼓吹的外传关卡，每个角色均只有一关。在关卡开始前以及完成后，都只有一张静止的画面和声音解说，显得极不负责。所有的机体都要在商店中购买，而不是向以前那样通关达成特殊的条件后获得。这反而大大降低了反复完成游戏的欲望。不过值得一提的是外传《MSV》的开头动画，为了它，多打一分！

阿修罗 推荐



优点是战斗热闹，近身战紧张感十足，原作动画收录较全，隐藏要素颇丰富，MSV机体众多。缺点是视角系统不太友善，尤其是近身战时更加混乱，外传部分每个人物关卡过少而且没有制作专门动画。作为《SEED》改编的游戏，本作总体上算是诚意之作，可以一洗该系列利用动画炒作的嫌疑。游戏的画面没有出彩之处，属于中流水平，倒也勉强可以接受。音乐大都出自动画，颇能调动FANS感情，一般推荐。

DVD-ROM■Bandai/Bandai■机动战士ガンダムSEED 終わらない明日へ■ACT■2004年10月7日■1～2人■无对应周边■287KB

GBA

综分24 热血推荐

F-ZERO 高潮

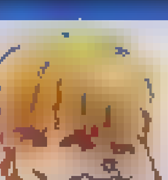
速度感 ●●●●●●●●●○

画面

音效

系统

LIKY 推荐



游戏的爽快度相当高，超过1000Km/h的速度令人窒息，加上曲折的赛道让玩家时刻都不能放松，精神高度集中。手感方面与前作一样，不过本作加入了不少新动作，对操作性要求更高了。游戏的对抗性非常高，能否熟练地使用那些技巧是取得胜利的关键。另外，这次不仅赛道数量大幅增加，游戏模式也大大增加，而且这些赛道和模式都是需要达到一定条件后才会开启，所以游戏耐玩性得到了很大保证了。

马修 推荐



终极的速度感和无以伦比的极度爽快，是"《F-ZERO》系列"的一大特色，新作中高达1500Km/h的速度实在是让人无限紧张无限投入，飞车时更是让紧张刺激达到了高潮。2级的加速，L、R的急转设定于本作依旧健在，虽然默认的键位设定中没有刹车，但对于这款追求极速的游戏来说，刹车也确实没多大意义。而层层展开的情节和逐渐增加的赛道及隐藏人物，也使得玩家们在体会飞速飚车的同时保持新奇感。

铭风



"《F-ZERO》系列"作为GBA上为数不多的赛车游戏系列，以其独特的速度爽快感而独树一帜。本作在继承这点的基础上有了更丰富的关卡，根据你所挑战杯赛的不同而有多种关卡供选择。除了主要进行游戏的冠军模式外还增加了地图编辑等新模式，让玩家不会感到单调。游戏中每个赛车都有其对应的驾驶员，充满着个性，在对战模式中选用喜爱的角色来战斗颇为有趣。对了，还有隐藏人物等着大家去收集哦。

卡带（128M）■Nintendo■F-ZERO CLIMAX■RAC■2004年10月21日■1～4人■对应GBA专用通信对战线■自带记忆功能

PS2

综分23

剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章

操作爽快感 ●●●●●●●●○○

画面

音效

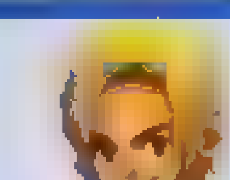
系统

卡伦 推荐



与当年DC版的那款游戏不同，本作剧情大部分改编自漫画，同时也加入了一段原创剧情。在游戏中，玩家可以利用经验值来对津的各种能力进行强化。尤其值得一提的是游戏的打击感，实在是爽快得无与伦比。但本作的败笔就在于杂兵战，过长的路程很容易令人产生烦躁感。不过，BOSS战则是本作的最大亮点，各种各样的演出效果令人大呼过瘾，绝对是你不容错过的部分。

阿迪



作为一款ACT游戏，打击感无疑是十分重要的。本作十分传神地再现了津挥舞斩龙剑时的厚重、无坚不摧的感觉，斩击时的音效尤其出色。画面方面最为出色的部分在于津发动了狂战士模式后的疯狂杀态，简直视千百敌人如草芥，这一瞬间真的能够让人感觉到原著漫画中的迫人气势！主题曲则在与左德的最后一战中将全篇的气氛烘托到极致。不过，魔物驱逐模式中的砍杀较为单调。隐藏武器在制作上也缺乏诚意。

D·S 推荐



本作的画面比预料中要精美许多，真实地体现了原著的风格与气氛。战斗时的感觉更是极其符合《剑风传奇》中那粗犷豪放的特色，津挥剑的动作势大力沉，而发动狂战士模式后又生猛灵动，对比鲜明。斩击时的渲染效果非常出色，各式各样的烙印攻击魅力十足，惟一美中不足的是音效太差，使得打击感打了折扣，这不能不说是本作最大的遗憾！此外，频繁的读盘也使其失色不少。

DVD-ROM■Sammy/YUKE'S■ベルセルク 千年帝国の鷹篇 聖魔戦記の章■ACT■2004年10月7日■1人■无对应周边■164KB

PS2

综分20

忍者神龟2 战斗联结

团结度 ●●●●●●●○○○

画面

音效

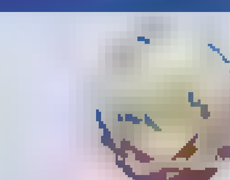
系统

猫太



虽然期待了一年的续作终于到来，但游戏的素质实在是让人失望。从画面和一大堆最新的动画看来，本作的确是有一定的进步。尤其是增加了随时更换角色、利用不同角色的特点解开机关、收集关卡中的道具、寻找隐藏物品等设定。但游戏的操作感十分差，完全不能实现连续技的发动。要知道这可是横版动作游戏的必须"要素"啊！这无疑让游戏的流畅度大大减少。不过游戏出色的音乐和原著的忠实度倒是值得赞扬。

多边形



本作在前作的基础上做了大量的强化。游戏场景变大，但是同屏敌人数量却没多多少，反而人物却变小了，魄力感降低。音乐和动画都是高素质的说，故事方面也非常贴近原著。游戏中可以随时切换人物，倒是给解谜部分和道具搜集带来很多新意。操作上又做了新的调整，但是感觉打击感变弱，而且人物硬直也影响了连续技的操作，打起来很不爽。与前作相比，进步和退步的地方同样明显。

D·S



在未进入游戏前，首先被其大量的最新动画片段所吸引。游戏的新系统比较有特色，随时更换4名忍者龟，并利用他们的个人特技解开谜题，让游戏更符合本作的主题——战斗联结。但游戏的操作感实在让人失望，虽然角色们的攻击技巧不同，但没有一个连贯的攻击系统，完全体现不出战斗的爽快感。另外，镜头比前作拉远了，这样做确实让视野广阔了不少，但同时也存在了临场感不足的缺憾，希望以后能改进。

DVD-ROM■Konami■Teenage Mutant Ninja Turtles2 BattleNexus■ACT■2004年10月21日■1～4人■无对应周边■98KB

文 阿迪

扣杀球场 职业锦标赛 2

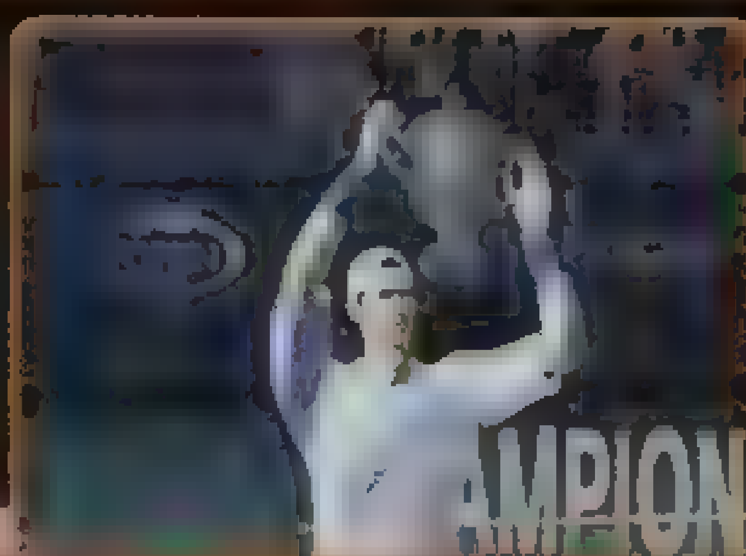
◆游戏时间：超过 100 小时

PS2 ◆ DVD-ROM ◆ Namco ◆ SPG ◆ 2004年7月1日◆ 1~4人◆ 210KB ◆ 6800日元

热血推荐

黄金眼评分 8 8 8 24







群众基础

在与大家一起聊《扣杀球场 职业锦标赛2》(以下简称《SC2》)之前，阿迪想先谈谈网球运动在我国的现状。众所周知，网球在近十年内才逐渐受到国家体委关注，并给予了一定程度的重视。在我们国家这样一个实行全民举国体育机制的国度，想要大力普及某一项运动，没有国家体委等方方面面的点头通过，几乎是一件毫无可能的事情。虽然目前我国对于网球运动给予了一定程度的重视，但这还是远远不够的。这重点体现在许多城市的公共体育设施的建设上，虽然在大中城市的一些物业小区中都会有配套的网球场，但这往往只属于对住户开放的小区会所。聊到这里，阿迪想借用足球方面来举一个类似的例子用以证明任何运动想要长久地、持续性地稳定成长，就必须拥有强大的群众基础这一实践真理。

从上个世纪90年代到本世纪这最初10年，相信大家都目睹了我们的近邻日本的足球是如何稳定成长并达至今日拥有晋身世界的水准的过程。许多大环境或大道理，在此无需赘述，阿迪只想举一个很普通的例子。众所周知，东京是全世界人口密度最大和人均土地占有面积最少的城市之一。而在这样的一座城市里，在一些摩天大楼的顶层天台上竟然建有小型足球场，可以进行3对3的足球比赛。某一项运动之于整个国家的进步，是离不开群众基础的。而在群众中普及的力度与相关政府部门所给予的关注也是密不可分的。只有将某一项运动真正地普及到民间的大部分人身边，让广大人民群众认识它、熟悉它、最后喜欢上它，这就是我们的政府部门所应该做的事情。而只有这样，拥有强大的群众基础，顶尖的人才才会不断涌现，最后形成某一项运动的一个良性循环。

虽然在本届雅典奥运会上我们的女双获得了一面宝贵的金牌，但以目前网球运动在我们国内的群众普及程度来看，阿迪非常担心它只是昙花一现或后继无人。当然，国家有国家的全局考虑，网球在我们国家也不可能达到像国球乒乓或足球、篮球那样的群众基础。但是，既然我们中国人在这一方面表现出了能够值得期待的实力，即使不是2008年奥运战略的一环。不单只是网球，希望国家能够对城镇的公共体育设施给予足够的、耐心的、长久的支持。只有肥沃的土地加上科学的耕种，才能结出甜美的果实，才能够连年丰收。

一发

聊发一番"狂言"后，现在我们还是言归正传吧。与现实中的网球一样，《SC2》同样是一款强调第一发球(简称"一发")的网球SPG，但它毕竟只是一款游戏，就算再接近真实也只是接近，游戏中一发的威力被强调得有点过分了。以Pro Tour中的原创育成模式为例子，首先在原创球员类型中选择Power Serves(强力发球型)，在力量和发球这两项优先培育的能力中占得先机。然后再将育成点数有针对性地加到力量和发球这两项能力上，一般当力量和发球都达到SSS级时，你的发球局将所向披靡。当然，Ace球的微操作与优良的装备(球拍+护腕)也是必不可少的三大要素之一。球拍要尽量选择提高发球能力的种类，而护腕则无需赘述了，只有提高力量的种类。网球的发球时速世界记录由美国的新锐罗迪克所保持，高达244.6km/h。而在游戏之中，只要玩家将能力值、微操作、装备这三大要素尽善尽美的话，超越世界纪录也不是一件没有可能的事情。在《SC2》中，阿迪在发球SSS、力量SSS、熟悉微操作、20000元的球拍与Pow+20的护腕这样的条件下，发球的最高时速是257km/h。相信玩家之中永远藏龙卧虎、高手备出，阿迪写出自己的时速并不是为了炫耀。而是为了向大家证明，在《SC2》这一款游戏里，只要拥有了强大的一发，你就获得了胜利果实的一半。

在《SC2》的发球法则中，有那么一条规律：就是惯用手逆边，发外角；惯用手顺边，发内角；两边端线，发大外角。当然这是一条在基本环境下普遍成立的规律，而如果我们将上述的三大要素尽善尽美的话，同样可以发出超越这一条规律的完美Ace球。

底线与网前

曾几何时，底线型选手与上网型选手都是特点鲜明、各具特色的网球打法。但随着现代网球的发展，球的改进、装备的进化、球员技术的提高，上网的风险越来越大。因为现在的许多选手都能够打出一手漂亮的穿越球，上网型打法似乎已到了绝迹的边缘。但我们不应该那么单纯地去理解这一现象，阿迪认为这是网球运动各种打法融会贯通的年代，只有拥有更为全面的综合素质的选手才能在现在甚至是未来的网坛中叱咤风云。比如近年来已初显王者风范的费德勒(瑞士)，他无论是身体素质、发球、削球、网前小球、后场吊球、上旋回击等等都体现出了优秀的能力，假以时日他的心理素质日趋成熟，前途是无法限量的。在现代网球的世界，单一类型的打法是无法称霸全世界的，而在《SC2》中却不尽如此。由于"Nice Shot"系统的存在，对于击球点的触觉和把握显得相当重要，底线型打法在这一方面显然比上网型打法拥有相对较多的思考时间。有时候，1秒的准备思考所成就的一个Nice Shot就能够决定一局的胜负。而且，在《SC2》中两侧边线回球出界的情况只有一种。相较于两侧底线由于力度或击球点控制不恰当，而导致Flat回击出界的情况看来，两侧边线回球出界单一的情况对于底线型打法在线路的选择和力度调配上是非常有利的。这样一来，针对提升角色的Top Spin能力就成为了游戏中快速提高底线型选手能力的一条捷径。因为Top Spin回球在正常状态下是极少出界的。这一点也是《SC2》，甚至是"《SC》系列"的症结所在。无论是Top Spin还是Flat，都需要把握准确的击球点，而对于Flat来说尤为重要。一般来讲，击球点分为两种：一为球刚刚弹起时的第一高度；二为球弹至最高点开始下降的第二高度。熟练把握和判断这两个击球点，就能够高几率地击出Nice Shot。在大范围调动对手制造空档的时候，一个精确且具备力道、速度的Nice Shot往往能够令对手感到绝望。高几率的Nice Shot还能够起到压制对手的作用，使他无暇再作他想。可以说把握住Nice Shot，就等于把握住了底线型打法控制比赛的钥匙。

相信玩过"《SC》系列"第1代的朋友肯定都记得，在《SC1》的世界里没有出界的概念，而只有下网的概念。《SC2》针对Flat回击的力度作出了调整，使之在两侧底线的回击一定程度上体现了现实网球中的非受迫性与受迫性失误。那么该如何去处理Top Spin回击呢？相信这是未来的《SC3》所需要面对的重要课题之一。

展望

聊起Namco，相信许许多多的玩家第一时间所想到的都是"《铁拳》系列"、"《传说》系列"等。但是从Namco今年所推出的两款SPG作品来看，Namco似乎有涉足SPG领域的打算。"《SC》系列"在网球SPG领域的拓展难度相对《足球王国》在足球SPG领域的难度要小，且从《SC》系列的发展来看，进步还是非常明显的。《SC2》中的所有大牌选手的资料授权就是Namco重视《SC2》的明证之一。同时还邀请了铁拳小组与灵魂能力小组协力制作了四位隐藏人物：三岛平八、凌晓雨、拉斐尔、卡桑德拉。授权、隐藏人物、收集模式、原创育成显示出了Namco的诚意。当然，《SC2》中有一些细节还是有待改善的。除了上述所说的两侧边线的问题外，还有赛事对阵表中如何将赛事种子选手的排位与普通排位区分开来，球场的计时与计速器上为何没有显示相关的时间与时速等等。

只有一个个小细节组合起来，才是一场完整的比赛。而对于一款游戏来说，重视每一个小细节也是重视玩家的体现之一。



※以上为合成图片。

特稿

NDS 发售前
最終報道！

NINTENDO DS 的规格表

体积 重量	●高84[illegible]×宽1[illegible]×厚28.9（单位：毫米）
	●重量[illegible]g（含电池、触摸笔）
显示屏	●3英寸（对角）半透明反射型TFT彩色液晶屏幕
	●后光
	●256×192像素
	●0.24毫米点阵
	●26万色显示
	●只在下屏幕上附加模拟触摸板
主要操作	●十字键，A、B、X、Y键，[illegible]键，S[illegible]，S[illegible]CT键
	●触摸屏（附触摸笔、触摸板）
	●内置麦克风（根据游戏可识别声音）
无线输入端子	●[illegible]S卡带（NDS专用卡片）插口
	●GBA卡带插口
	●立体声耳机、麦克风接续端子
通信功能	●对应[illegible]802.1[illegible]以及任天堂独自制定的无线通信方案。电波距离为10～30m
	●根据游戏，有的NDS游戏只需一张游戏卡带就能实现与多台NDS联机。内置麦克风可以实现语音聊天。
CPU	●A[illegible]9 CPU以及A[illegible]M CPU
声音	●内置立体声喇叭（通过软件模拟可以实现虚拟环绕功能）
其他功能	●内置时钟（可显示时间、日期，另有闹钟功能）
	●触摸屏校准
	●内置图形聊天功能
用户设定	●机动模式切换
	●使用语言：日语、英语、德语、法语、西班牙语、意大利语
	●玩GBA游戏时可以随时在上下画面间进行切换
	●玩家情报
电源和电池	●内置锂离子充电电池
	●电池持续使用时间：6～10小时
	●充电时间：4小时
	●具有睡眠模式等省电功能
	●附带AC适配器
对应软件	●NDS专用卡片（DS卡）
	●GBA专用卡带

虽然PSP先行公布，但NDS后发制人，已经率先定下了12月2日这个发售日（美版将在11月21日发售），不过最让人兴奋的还是15000日元（折合人民币约1118元）这样的低价格，大家想想，很快就可以把这样一台充满了全新游戏理念的新时代掌机以如此的低价格入手了，是不是兴奋异常啊？

随着发售日和售价的敲定，现在广大玩家最关心的应该就是软件的阵容了，目前已经确定NDS的首发软件阵容有12款软件！在此我们就向广大玩家介绍一下将要与NDS同时发售以及随后很快就要发售的软件，这些游戏都是活用了NDS的强劲机能并且充满新游戏理念的作品，尤其是《瓦里奥制造 摸摸乐》，连麦克风都用上了，实在是让人期待啊。虽然其中绝大多数是任天堂的作品，但也有不少充满创意的其他厂商的作品，可以说NDS获得了日本软件商空前的支持。而玩家们也因此可以选择多多，不知道各位玩家到时候会购入哪一款呢？（^_^）如果有些困惑，就好好看看这次总共20款NDS游戏的大介绍吧，这样你就能对届时所发售的NDS游戏有一个大致的认识，想买什么样的作品也可以心中有数了。

NINTENDO DS 软件大集合

超级马里奥 64DS

超级马里奥64DS	Nintendo	ACT
NDS	[illegible] 2004年12月2日 [illegible]	

主游戏
对战游戏
迷你游戏

于1996年发售的N64主机上登场的《超级马里奥64》现在以全新的面貌在NDS上登场了！除了加入了全新要素的主游戏模式以外还有对战模式和迷你游戏模式，让你体会到新的《超级马里奥64》！

超级马里奥64变得更有趣了



▶上面的画面是游戏画面，下面的2D画面显示的是游戏的地图，可以看到人物所处的位置。由于在下面的屏幕上可以看到一些游戏必需的情报，所以玩家玩的时候会觉得很方便。

宿命的对决！马里奥VS库巴！

新要素满载！[illegible]也能使用！

游戏中除了马里奥以外还可以使用耀西、路易、瓦里奥等《马里奥》世界里的人气角色，由于他们的动作都是不一样的，所以哪怕是攻略同一关也能体会到不同的乐趣。另外，游戏可以通过只用一盘卡带进行无线通信对战，游戏的方式还是大家熟悉的抢星星。



▲耀西抱着蛋在“好热！好热！沙漠”上狂奔。



瓦里奥大暴走！对手是马里奥酷栗宝



胡子三人组大对决！





用触摸屏玩迷你游戏

《超级马里奥64DS》里的迷你游戏只能通过触摸屏来玩，游戏中的迷你游戏数量众多，类型丰富，一共有30多种，而且都是轻松型的迷你游戏，让你完全体会游戏给你带来的乐趣。

转载自WEEKLY FAMITSU ■文：[illegible]

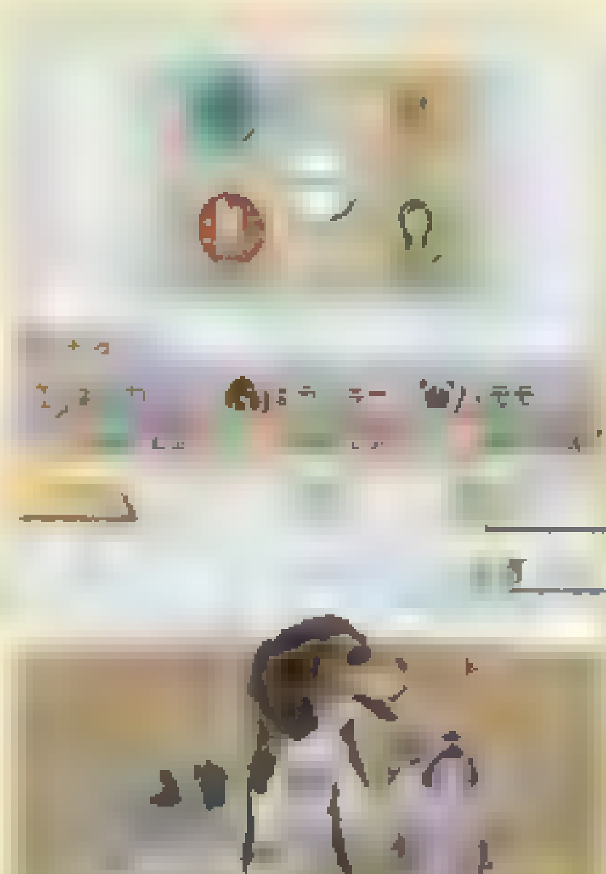
任天狗（暂名）

任天狗（暂名）　Nintendo　SLG

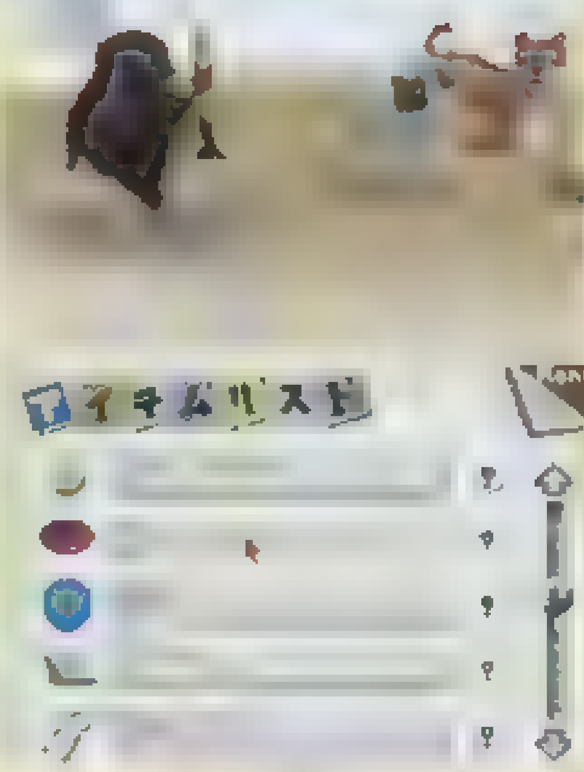
NDS

该游戏是一款养成类的游戏，养成的对象是一些可爱的小狗。玩家可以教它们一些技巧，也可以用触摸笔去爱抚它们的头，还可以与小狗进行交流。游戏的自由度非常高，饲养的小狗最多有3只，培养它们之后还可以让小狗们参加DOG SHOW，努力让你养的小狗们成为冠军吧！



◀用触摸笔去触摸屏幕，小狗就会走过来，而且它们还会去扑触摸的地方，太可爱了！



▶三条小狗正在愉快地玩耍着，此时从道具栏中调出网球，然后把它扔给那群小家伙的话……



◀小狗们围着网球争相争夺，看起来很愉快的样子。

▶最后网球被其中一只小狗争到，如果表扬它的话说不定还会很高兴呢。



过来，摸摸

▶用触摸笔去触摸小狗的头和身体，看得出它还乐在其中呢。

口袋妖怪 冲刺

口袋妖怪 冲刺　Nintendo　ACT

NDS

游戏是用触摸笔让可爱的口袋妖怪们做出滑行的动作来进行比赛，而胜负则是看谁先经过雷达显示的Check Point，我们可爱的口袋妖怪们滑行的姿势可是很可爱的哦。

目标只有一个！那就是“口袋妖怪冲刺大奖”的冠军！

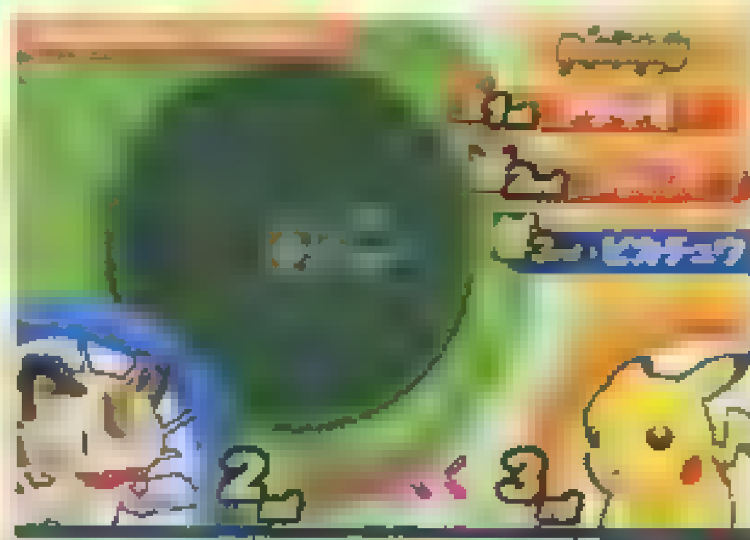
体验新赛道

本游戏可以同时与GBA上的“《口袋妖怪》系列”一起进行，只要同时插上GBA上《口袋妖怪》的卡带，如果有记录的话就会生成一个新的赛道出来，很有趣哦。

▼比赛开始！看得出游戏中的口袋妖怪大陆可是很宽广的哦。

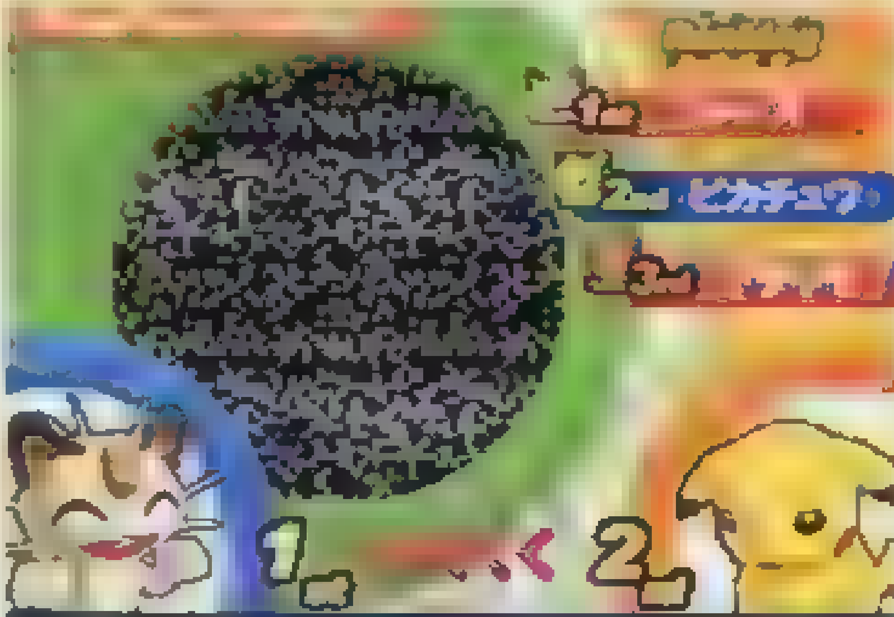


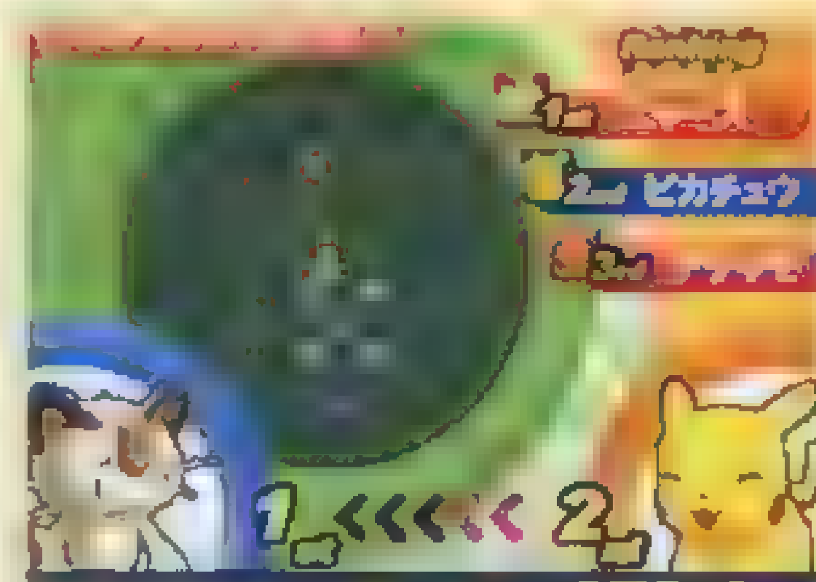





追逐！被追逐！让你手心出汗的比赛！

▶不仅仅是大陆，游戏的场地还包括广阔的天空！利用气球从空中降落到地上的皮卡秋，它着地应该没有什么问题吧？




▲奔跑在沙地上的皮卡秋，仔细观察雷达，向Check Point冲刺！

以最短时间为目标！



◀游戏中还可以乘坐气球进行移动，这难道可以缩短时间……

侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件

侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件 元气 AVG

NDS 对应·未定

化身为主人公生王正生 解决一连串的困难事件

在日本手机上人气很高的“《侦探·癸生川凌介事件谭》系列”的最新作终于登陆NDS了，玩家将化身为主人公生王正生，使用触摸笔、两个游戏画面的搜查方法去解决一个一个困难的事件。

生王正生 ikurumi masao
元气公司的剧本撰写人，将癸生川事件游戏化的就是他。

癸生川凌介 kibukawa ryousuke
充满自信的家伙，有很多奇怪的言行，是解决过多起困难案件的名侦探。

白鹭洲伊纲 sagishima idruna
癸生川的助手，虽然拥有很强的推理能力，但由于迷糊的性格，所以有时会犯错。

音成孝一 otonari kouichi
由于崇拜名侦探而成为了警察，与癸生川一起解决事件是他的梦想。

尾场九岁 oba kokotoshi
拥有现场主义的警官，与癸生川是旧识，所以经常与他交换情报。

矢口床子 yaguchi syouko
一名自由记者，是伊纲的好朋友，如果将她的名字叫成“知床”她会很生气。

利用触摸笔行使指令

调查事件是用触摸笔去接触画面上的人物以及想调查的地方，非常简单。比如触摸桌子，就能获得桌子的情报，触摸对话对象的脸，就会出现对话相关的内容。由于跟以前的推理冒险游戏有一些很大的不同，操作简单，所以这种直感型的方式会让玩家觉得很有新意。

触摸发现有疑问的地方！

◀与癸生川事务所的伊纲对话选择想与之交谈的内容吧。

▶调查桌子上那本杂志，这难道与事件有什么关系吗？

◀下屏幕出现的选择支要一边结合上面的搜查记录确认了之后再选择比较好，真是方便的设定啊。

同时要注意调查记录！

在NDS的下屏幕上用触摸笔进行搜查的话，上屏幕就会显示出收集到的情报的情况，以这些调查记录为基础进行推理才能掀开事情的真相，是非常方便的设定。

超级大战争（暂名）

超级大战争（暂名） Nintendo SLG

NDS 对应·未定

从空中可以进攻吗？在地上可以前进吗？战略模拟的最终决定版！

在海外具有超高人气的“《超级大战争》系列”的作品终于要登陆NDS了，上屏幕显示空中，下屏幕显示地面，无论从哪边开始进攻，都能体现出游戏那高超的战略性。

◀游戏具有丰富的模式，在GBA版的基础上进行了不少强化。

从巨大卫星发射出强力的激光

▲▶在空中 具有极强威力的地图兵器激光卫星登场！

导弹从上空射向地面

◀导弹正在接近地面！为了防止导弹落下，有什么方法呢？大至急！

▲由于可以与两名将军进行攻击组合，所以游戏中新增了攻击力强劲的“将军攻击”系统。灵活掌握可达到一发逆转的效果。

Another（暂名）

Another（暂名） Nintendo AVG

NDS 对应·未定

主人公阿修雷的双亲卷入了由秘密机关开发的装置——“Another”的事件中，为了寻找父母的线索，主人公阿修雷决定前往布拉德·爱德华岛。

◀行踪不明的父亲真的在那座岛上吗？

▶▼小屋的调查是从屋子的上方开始的。

利用触摸笔进行调查

总觉得有些诡异的招牌

▶在搜索岛的时候发现了一块招牌，由于破了所以无法阅读上面的文字。

如果将破碎的招牌组合的话……

◀找到了一块一块的碎片，修复后就可以解开谜题。

以行踪不明的父亲留下的线索为基础，解开所有的谜题！

瓦里奥制造 摸摸乐

瓦里奥制造 摸摸乐 | Nintendo | ACT
NDS | 预定2004年12月2日 | 日版
对应官方未定

◀▼游戏中有利用麦克风进行的吹气小游戏，很有意思哦。

对着麦克风吹气吧！

作为"《瓦里奥制造》系列"的第四弹，该游戏受到了广大玩家的关注。这次加入了5秒钟就结束的吹气游戏，显得更有体感的意境了。其轻松的游戏氛围还是最大的卖点，游戏利用到了NDS的触摸笔和麦克风，游戏种类也高达180多种，大家有没有信心将它们全部完成呢？

轻松地游乐 各种小游戏非常丰富！

抚摸可爱的小猫



◀用触摸笔去抚摸从巢穴中钻出来的小猫吧。

将铁球扔出去！





▲使用了NDS双屏幕的小游戏，大家能将铁球扔多远呢？



▶利用火柴盒的侧面进行点火，颇有创意的游戏。

用火柴盒点火！

气球之旅（暂名）

气球之旅（暂名） | Nintendo | ACT
NDS | 发售日未定 | 日版
对应官方未定

婴儿马里奥与耀西的空中大冒险！

操作纵向移动的婴儿马里奥与横向移动的耀西，让它们平安无事地到达终点！同时操纵云去攻击敌人！灵活运用NDS的触摸笔就能完全领略到该游戏的乐趣。



▶耀西可以在云上行走，那么就可以度过由云组成的桥到达对面。

用触摸笔画出云朵阻挡敌人的进攻！



▲如果画成了圆形就会画出肥皂泡，可以封闭住很多东西。



◀向想要投掷的地方用触摸笔点一下，耀西就会向那个地方扔出蛋。

▶用触摸笔点一下耀西，它就会跳起来，如果再碰它一下，它就可以进行更高的跳跃。

银河战士 Prime 猎人锦标赛（暂名）

银河战士 Prime 猎人锦标赛（暂名） | Nintendo | FPS
NDS | 发售日未定 | 日版
对应官方未定

决定谁是宇宙第一的猎人大奖赛开赛了，而我们的女英雄萨姆森也参加了这次比赛。但是，在比赛的背后，却孕育着一个不可告人的阴谋。与NGC版的《银河战士》一样，游戏也是以第一人称视角进行的。游戏中有3种模式，并可以实现最多4人的对战。

以宇宙第一猎人大赛冠军为目标！

▶NDS的下屏幕将显示出游戏的地图，在打倒敌人的同时也要注意自己所处的位置。



▶一直到体力耗尽为止也要将敌人一一击倒！



生存者

▶在限定时间内到达终点。



变形球

▶在限定时间内将出现的恐怖程序全部击倒。



调整器

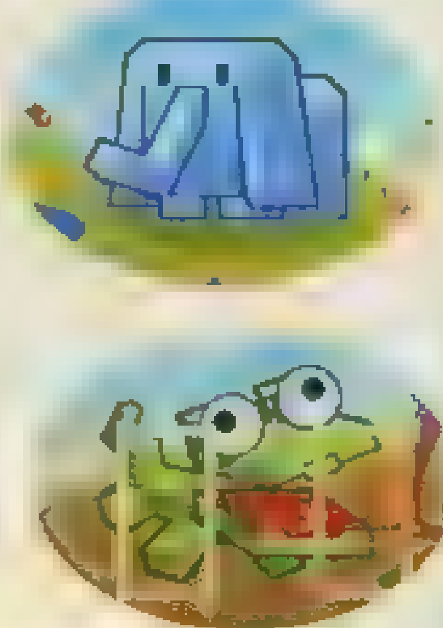
动物管理员

动物管理员 | Success | PUZ
NDS | ZOO KEEPER | 预定2004年12月2日 | 日版
对应官方未定

跨PC、PS2、GBA多平台的人气PUZ《动物管理员》即将登录NDS！游戏的设定还是与以前的一样，不满专横傲慢的动物园园长的动物们集体出逃，而玩家就要扮演一名饲养员将它们捉回来。当三个以上的相同动物排列在一起时就可以将它们消去，在限定时间内如果捕捉到规定数量的动物后就会进入下一个级别，这一点和其他几个版本是一样的。

这次的《动物管理员》与前几作有一个很大的不同，那就是它利用到了NDS的触摸屏！利用触摸笔点击屏幕，这样操作就会更加简便，这也成为了提高成绩的有利条件。不过不知道能否不用触摸笔进行游戏，因为有的玩家还是习惯用十字键来操作。

动物们大逃亡 触摸屏幕 将它们一一捕获





◀捕捉到动物之后，上面的动物就会下落，这时如果再次形成三个以上的排列就会形成"连锁"。连锁的设定已"成了此类游戏的经典设定。

大合奏！乐队兄弟

大合奏！乐队兄弟 Nintendo MUG

NDS



多人数的音乐演奏！



▶先选好曲目，然后用定音鼓、长笛等乐器分别进行演奏，配合上屏幕上显示的该游戏专用乐谱，按下相应的按键或是使用触摸笔，奏出属于自己的音乐。



与大家一起演奏吧！

该游戏可以利用NDS的无线通信机能实现与许多人一起演奏乐曲，另外还可以自己演唱歌曲、自己输入五线谱自己作曲，当然，自己作的曲也是可以进行多人合奏的。

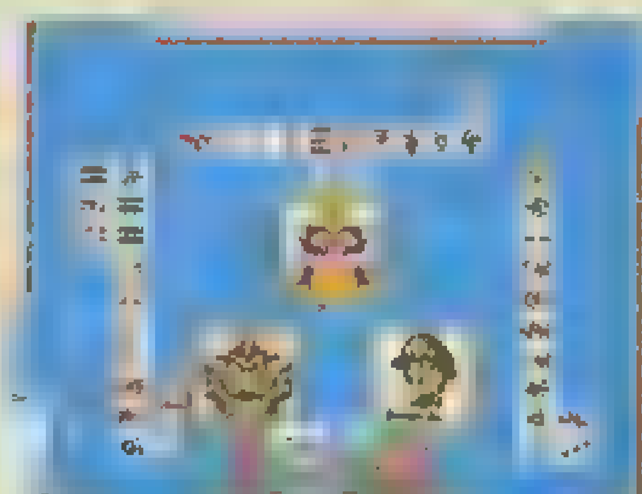
役满DS（暂名）

役满DS（暂名） Nintendo TAB

NDS

男女老少 无论何时，无论何地 都能一起同乐！

这是一个以马里奥、库巴、瓦里奥等任天堂明星为主角的麻将游戏，游戏意在轻松，游戏中还设定了对应初学者的入门模式，还有为挑战高难度的玩家准备了"危险牌预测"模式，除此之外还搭载有"符的详细画面"等系统。游戏对应NDS的无线通信机能，可以支持最多4人的同时对战。





◀上屏幕表示整个牌局，下屏幕显示自己的牌。如果觉得自己的能力足够的话，那就邀约几个人一起进行对战吧！

马里奥赛车（暂名）

马里奥赛车（暂名） Nintendo RAC

NDS



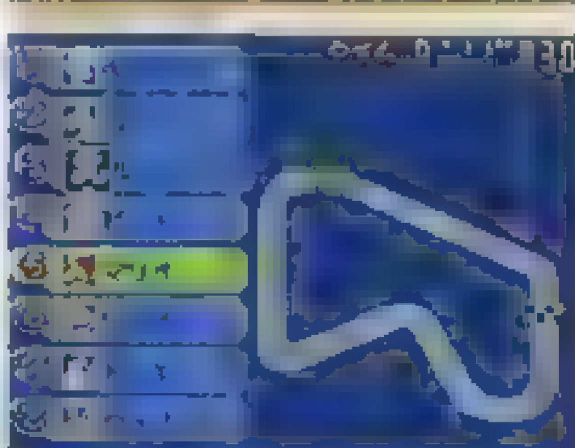
作为一款人气游戏，《马里奥赛车》怎能不在NDS上登场呢？利用NDS的无线通信机能，游戏可以实现最多8人的对战！游戏中还是有那么多各式各样的道具可供使用，呵呵，新的乱斗又要开始了！

大家一起来感受这炽热的赛道吧！



▶游戏中收录了许多很有个性的赛道。





▲上屏幕可以看到比赛情况，下屏幕可以看到赛道的地图。

研修医 天堂独太

研修医 天堂独太 Spike AVG

NDS

天堂独太，你能拯救患者吗？



◀手术开始，能否拯救患者就要看独太的本事了！





◀参照X光图片来找出患者的患处，这样还能做成更加详细的病历。

游戏中玩家将扮演医生天堂独太去拯救病人的生命，玩家还需要参考收集问诊以及前辈们的建议而做成的病历，然后用触摸笔去进行手术，是一款相当有创意的游戏。

模拟市民：都市人生

模拟市民：都市人生 EA SLG

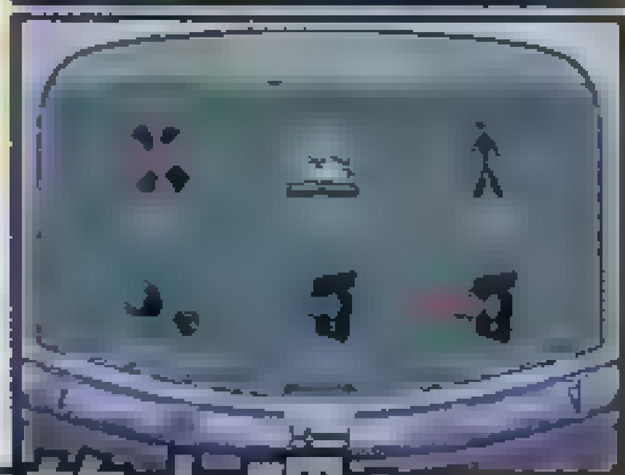
NDS

游戏中玩家操纵因为被卷入一个巨大阴谋而丢了工作的主人公去完成一个个任务，当然，途中还要克服黑幕中妨碍自己的阴谋。游戏中城镇是最具影响力的东西，大家可不要忽略了。



▶自己画的画可以卖掉，也可以拿来装饰自己的房间。





◀上屏幕是玩家操纵角色的画面，在下屏幕可以打开手机（PDA）进行各种各样的操作。

成为城市中最强大的人吧！

为你而死

为你而死 SEGA ACT

NDS

为了自己所珍爱的女友，玩家要在各种事件中守护她。而进行游戏的手段就是利用NDS的麦克风和触摸笔，游戏的风格独特，创意十足。

能拯救她的只有你！







◀美丽的女友身体上沾上泥土，为了不让她讨厌，此时就应该很温柔地将泥土擦掉。除此之外，还要面对吹熄巨大蜡烛以及与猛牛搏斗的情节，真是"为了她，我什么都愿意做"啊。（不过有这样的女友是不是有点累呢……）

狂热噗哟噗哟

狂热噗哟噗哟 SEGA PUZ

NDS 2004年12月24日

无论何时都噗哟噗哟 无论何处都充满狂热

以对战激烈著称的《狂热噗哟噗哟》在追加了新系统后完全移植在了NDS上，游戏可以利用NDS的无线通信机能进行对战，更追加了根据手指移动的指示而新增的"One Draw指令"系统。







▲▶上屏幕是显示对战画面，下屏幕显示的是各个充满个性的角色。

一笔吃豆（暂名）

一笔吃豆（暂名） Namco PUZ

NDS

画出来的吃豆人 在画面上愉快地蠕动着

作为Namco的招牌形象代言人，吃豆人自然不能缺席NDS，不过这次的吃豆人不是游戏中自带的，而是玩家自己画出来的。只要玩家在触摸屏上用触摸笔一笔画出一个吃豆人的形象，那么游戏画面内就会出现吃豆人，并且还可以用触摸笔操纵这些可爱的家伙哦。

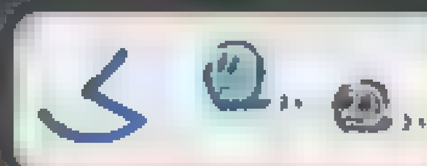


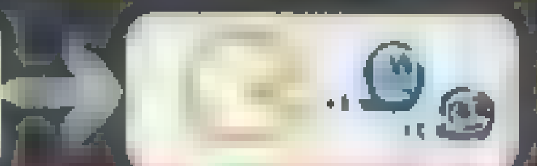


随意地画一个吃豆人 击退那些可爱的幽灵



一笔画个吃豆人





可爱幽灵在脱逃

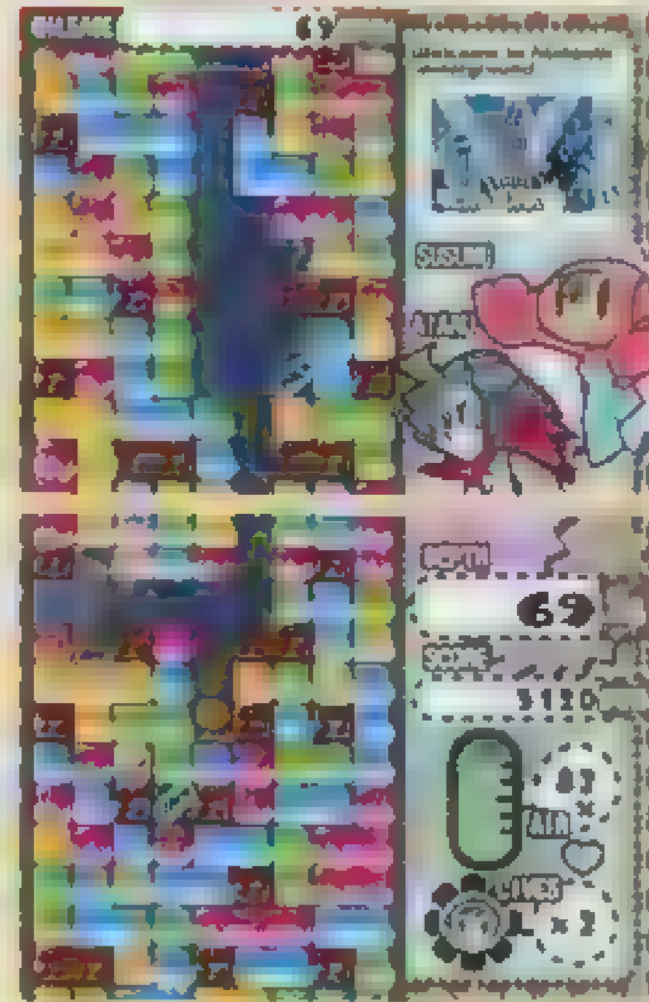
钻子先生 钻魂

钻子先生 钻头魂 Namco ACT

NDS 2004年12月2日

跨越两个画面的挖掘，即进，即进

作为系列的最新作，这次的《钻子先生》加入了一个"压力模式"，下屏幕上的挖掘者要在从上屏幕压下来的巨大钻子的空隙中挖掘，相当刺激。



▶这个版面是在美国地底，可以看出由于跨越了两个画面，所以显得很有质感，这样一来难度更加么！



▲计算好与巨大钻子的距离，然后利用钻子魂（玉）进行攻击！

陨石大战

陨石大战 Bandai PUZ

NDS

打回袭来的陨石，拯救行星的危机！

这是一款"打上系"（相对于《俄罗斯方块》的"落下系"）的游戏，将从行星上落下的3个相同陨石排在一起就能将其像火箭一样反射回去，为了保卫自己的星球，向星际战争挑战吧！



▶将变成块状物的陨石打出回敬给对手，这样的块状物当然是越大越好咯，最好是一击就将对手致于无法翻身之地。



◀对手使用的妨碍道具爆炸！可要小心这样的攻击啊。

本体内置 Nintendo DS的标准搭载 图形聊天的魅力满点！

通过无线聊天进行交流！还可以发送文字和自己画的画！

图形聊天能做到的

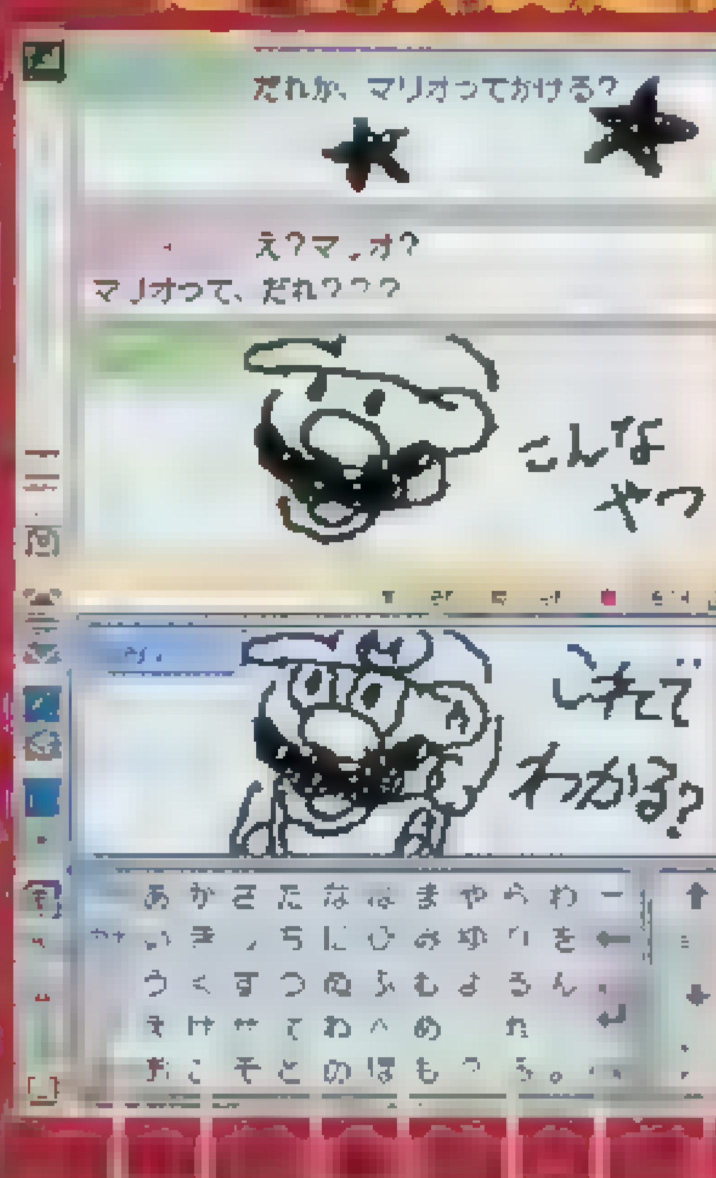
- 最多16人（台）进行无线通信聊天。
- 可以拷贝别人写的信息，作成文本。

触摸笔收存可能

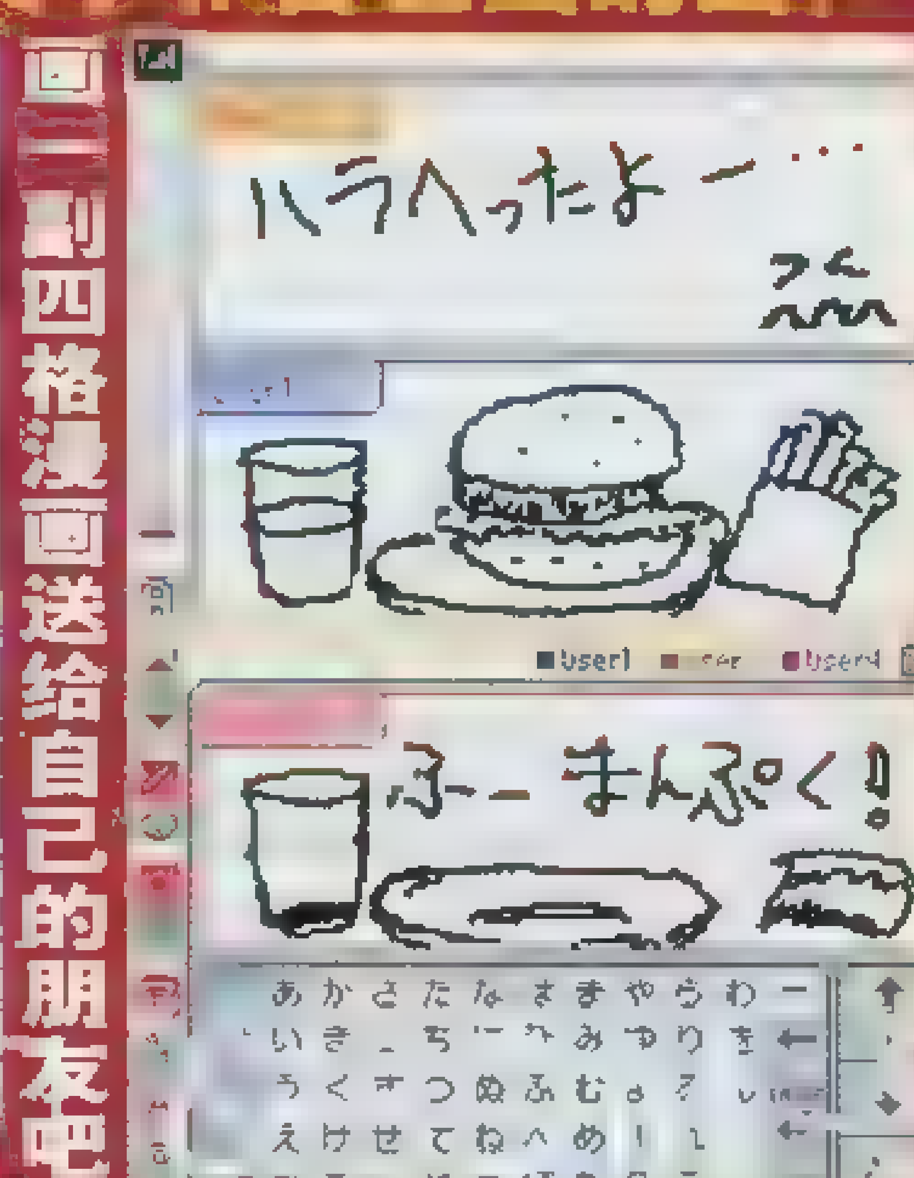


触摸笔就收纳在这个里面

大家可以边画画边进行问题比赛



画一副四格漫画送给自己的朋友吧！





人气MOTO

彩信C381

- 高清晰65K色彩屏/支持彩信#
- 支持MP3铃音/24和弦铃音
- 可下载铃音，屏保，墙纸*#
- 预置并可下载K-Java游戏和应用*#
- 免提扬声器
- 迷你USB连接¤

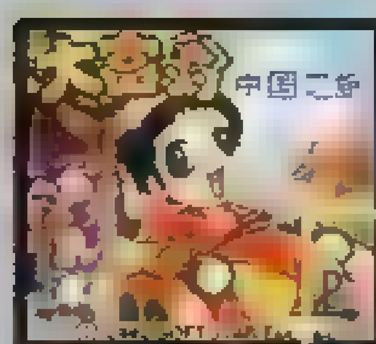
精彩内容：



精彩墙纸/屏保



支持MP3铃音/24和弦铃音



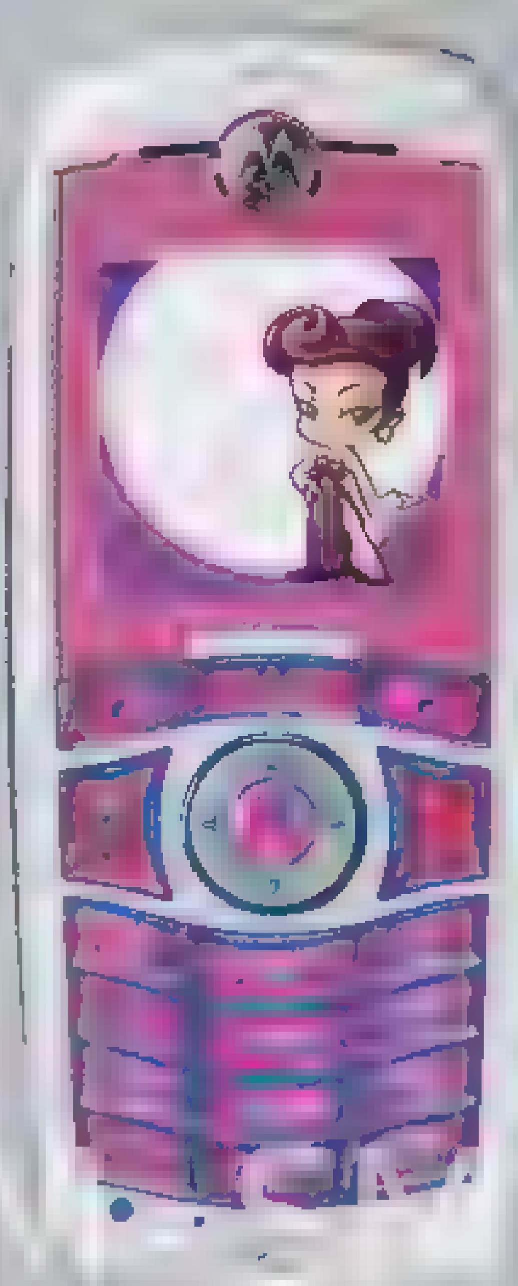
内置经典游戏《大富翁中国之旅》



预置并可下载K-Java游戏和应用*¤



晴空蓝



蔷薇粉

游戏立方



VOL.069

栏目主持：多边形

忙碌的TGS后，小编们调整了一下，游戏立方也正在整理各位读者的意见。本期立方内容没有太多变动，游戏专页方面有多边形的《MGS》专页，上期是因为TGS，多边形实在忙不过来，小停一期，本期恢复。另外，还有沙罗的《火纹》专上全新开张，据他说还有不少好料等着下几次公布。"MGS饭"和"火纹饭"有什么意见也可以发到游戏立方的信箱里来。如果大家认为还有什么游戏专页可以开辟，那么也请来信"点播"。

多边共享区 Enter the Game

游戏公司名称的由来(Vol.2)

继续上次的话题，接着聊聊游戏公司名称的由来。部分公司大家可能还不太熟悉，SOUL就会顺带讲一讲他们的代表作品，以勾起大家美好的回忆。

Bandai 来自中国古代著名兵书《六韬》中的"万代不易"一词，表示"永远不变的东西"，Bandai最初创业就叫做"万代屋"，后来为了让公司名更具有国际性，就直接用"万代"的日语发音"Bandai"作为公司名了。

Banpresto 著名的"机战制作厂"，其建立之初就和Bandai有莫大的关系，公司名由两部分组成，前面部分"Ban"就取自"Bandai"，后面部分"presto"则是拉丁语中表示"迅速"的单词(英语中也引入了这个词)，整个公司名就有快速地获得情报，然后及时展开业务的意思。

ChunSoft 取自董事长中村光一名字的第一个字"中"的日语发音，即"Chun"，这也是他自中学时打麻将的牌友给他取的昵称。ChunSoft最新的作品《3年2班 金八老师》是公司成立20周年的纪念作品，而《风来的西林》、《恐怖惊魂夜》、《特鲁尼克大冒险》等游戏都是ChunSoft值得骄傲的作品。

D3 PUBLISHER "D3 PUBLISHER"的意思就是在游戏、音乐、书籍这3个领域(Domain)从事出版工作的意思。他们是这几年因为制作廉价游戏系列而闻名的公司，如"SIMPLE 2000系列"，这几年还和SEGA共同成立了3D-Ages公司，以"SEGA AGES 2500系列"为名在PS2上以低价推出SEGA经典作品，其最新作就是10月14日推出的《SEGA AGES 2500系列 Vol.16 VR战士2》。

GUST 该公司的作品大家最熟悉的应该就是"《工作室》系列"了，最新作就是《伊莉丝工作室》。GUST这个英文的原义是"一阵突然的强风"，用这个词作公司名意思就是"要在游戏业界掀起新风"，不过GUST公司的LOGO图却用的是GUST的日语片假名写法：ガスト。

Koei 大家应该很熟悉了，就是日语里"光荣"这两个字的发音。

Konami 就是1969年创业时，4位主要成员的名字的缩写，包括上月(Kozuki)、仲真(NAkama)、松田(Matsuda)、石原(Ishihara)，其中上月景正仍是现在的Konami总社长。

MTO 就是"Motor sports software"、"Technical"以及"Office"这三组词的首字母缩写，既然是Motor sports software(电动机·运动软件)，所以MTO所制作的很多游戏都与汽车或摩托车相关。如GBA上的《Advance GT2》、《Advance Rally》，以及GBA版《Moto GP》等。【SOUL 提供】

手机上的《暗黑破坏神》



随着国内手机业务越来越繁荣，手机上的优秀游戏不断涌现。连《暗黑破坏神》这样的游戏也被搬上了手机平台。本游戏是国内专门从事手机游戏开发的"MOVE2008公司"的最新作品。游戏中继承了《暗黑破坏神》的经典创意，结合了手机游戏的特点，物品、装备、技能树、任务、传送门、回城卷轴样样俱全，12个大型场景、难以计数的妖魔怪兽、40种装备和道具、8种绚丽的魔法，每种魔法都可以升级，角色升级之后还可以分配点数……游戏对应于诺基亚的S40系列手机(6100、6610、7210、7250、3300、6108)，利用59K的容量就表现出如此丰富的内容实在难得，喜欢"大菠萝"的手机一族可以好好尝试一下。【LIKY 提供】

绝体绝命都市启示录

在制作一件倾注心血的事物时，总需要做周全和细致的准备工作。由Irem制作并预定在明年春天发售的《绝体绝命都市2 被冰封的记忆》，其中虚构的游戏舞台地下都市"吉奥·普罗蒂亚"给我们留下了深刻的印象。谁又知道要想在游戏中将它成功地建造起来，需要作多么细致和周全的准备工作，而这与认真的工作态度也是无法分开的。

富坂市

▲市徽表现出富坂市是一个依山傍水的城市。

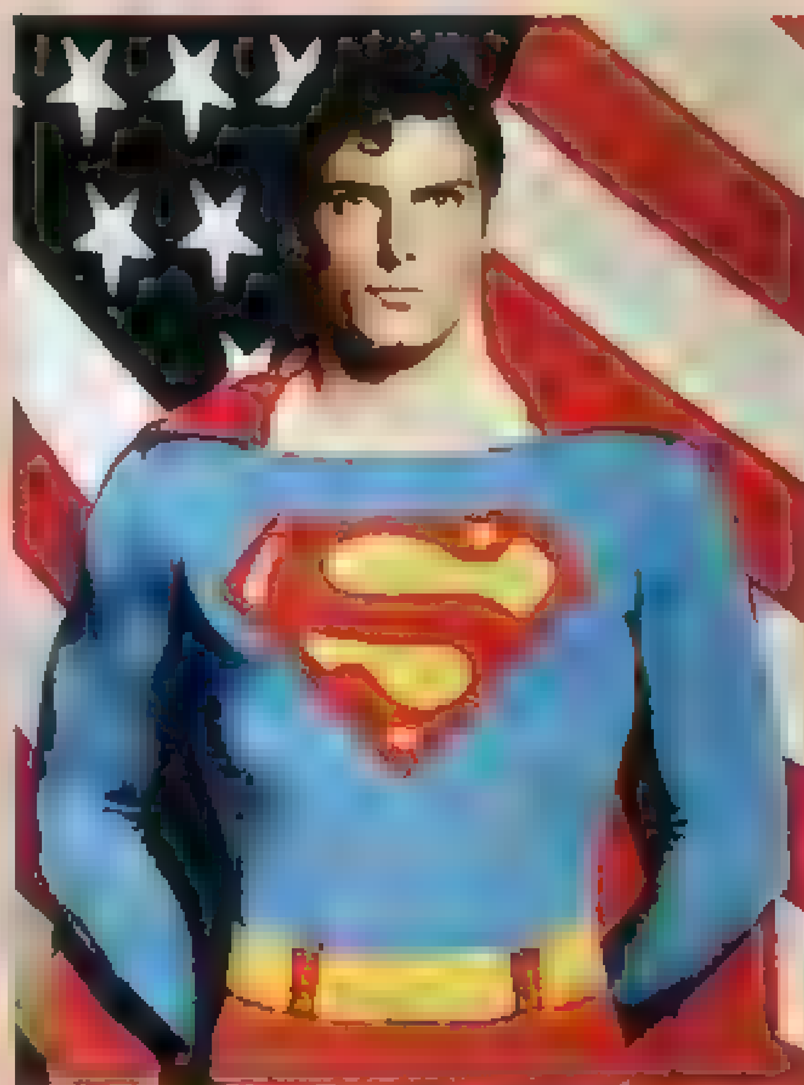
Irem首先对富坂市的各种城市功能进行了数据设定，这其中包括了居民的年龄结构层次、性别比例、城市资料、当地特产、当地节日、城市名人等等。从以上资料来看，拥有118万人口、占地468.83km²、人口密度为2518人/km²的富坂市是一个急待扩容、人口密集的中型产业都市。所以在富坂市的历史上才会有首都岛和地下都市的建设，也就有了我们的"《绝体绝命都市》系列"。

可以说没有这样细致的设定工作，也就没有一部部为我们制造难忘回忆、陪我们共渡美好时光的游戏。富坂市的历史从1888年富坂车站建成到2010年第一期"吉奥·普罗蒂亚"完成为止，已经过了122年。在1922年间富坂市曾经爆发过一次大水灾，死伤者超过250人。在这新一次的水灾浩劫中，不知道这个多灾多难的城市能否挺过这一关呢？而在游戏中所体现的一切，正展现了人类对于未来世界的忧虑。阿迪在此想借用一句广告语来表达自己的心情："保护环境，拯救地球。"【阿迪 提供】



▲富坂市简易结构图。 ▲三次产业占较高比例。

永远的超人

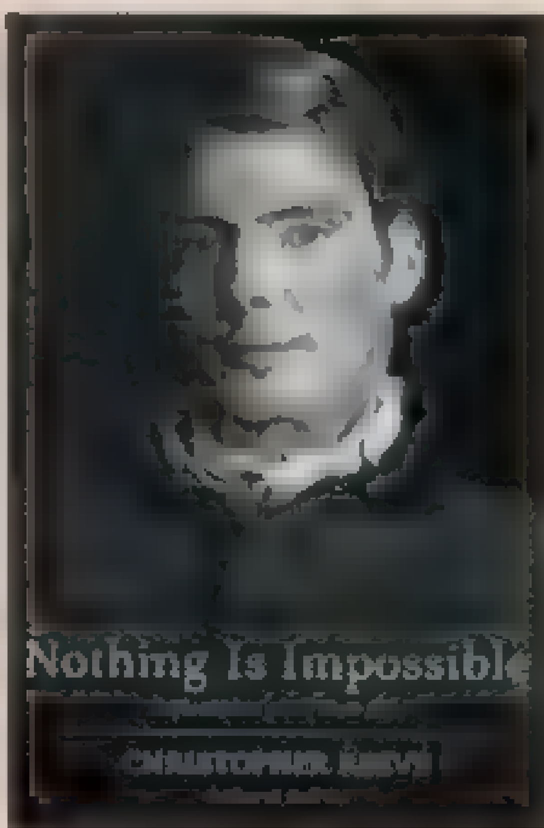


▲"超人"，成为英雄的代名词。

说起多边形小时候崇拜过的第一个英雄，那无疑就是力大无穷、上天入地、双眼还能射出激光的超人了。至今还记得第一次在露天电影院观看《超人》电影第一集时候的情形，印象最深的是电影放映到一半开始下雨了，而多边形却因为被电影深深吸引而忘记躲雨，结果回家后发烧……长大之后，知道超人只不过是一个幻想中的角色而已，继而对超人的扮演者克里斯托夫·里夫崇拜有加，无论是克拉克·肯特还是超人，都被他演绎得出神入化，令人拍案叫绝。

可惜的是，里夫9年前在一次骑马比赛时摔伤颈椎险些丧命，导致全身瘫痪，从此再也无法出演《超人》电影，令包括多边形在内的众多《超人》影迷叹息不已。里夫受伤后一直非常坚强，他不仅自己担任导演而且还在1998年重返银屏，参加了希区柯克电影《后窗》一片的演出，主演了其中与他有相同命运的主角，并凭借其出色的演技荣获了"美国演员工会奖"最佳男演员奖。尽管只能坐在轮椅上，但里夫每次在公开场合露面时都仍然非常英俊，他蓝色的眼睛依然明亮，声音浑厚清晰，他一直以超人般的毅力和坚强，继续给众多关心他的影迷带来快乐。中国体操运动员桑兰在美国训练发生意外导致重度瘫痪后，曾与桑兰在同一家康复中心接受治疗的克里斯托夫与桑兰结下了深厚的友谊，两人更是经常互相鼓励。

然而令人遗憾的是，在与病魔斗争多年后，52岁的里夫不幸于美国东部时间10月10日下午离开了家人和喜爱他的影迷。当地时间9日，里夫在其位于纽约的家中突然出现心搏停止并陷入昏迷。虽被送进当地的北韦斯特切斯特医院抢救，但他10日下午终因心力衰竭在医院病逝。里夫去世时，他的家人都陪在他的身边。



▲克里斯托夫·里夫的自传《没有什么不可能》。

以超人为主角的游戏一共曾推出过18款，最早的一部作品是1978年1月1日在2600主机上推出的《Superman》，最新的一部作品是2003年3月26日在GBA主机上推出的《Superman：Countdown To Apokolips》。而稍显奇怪的是，从来没有一部以超人为主角的游戏在PC上推出过。【多边形 提供】

赛车游戏的未来

NTT尖端技术综合研究所在日本厚木召开的"2004年NTT研发论坛"上，一项最新虚拟实感技术引起了业内人士的关注。这项技术是利用向耳后部位以电极通电，从而使人产生虚拟加速度的感觉。只要向两片贴在耳朵后方的直径为5公分的电极通电，体验者就会感受到电流由负极向正极方向加速的感觉。这项技术的理论根据是通过刺激内耳负责平衡感的前庭感受器来形成虚拟的加速度感。

这项技术会有哪些应用价值呢？相信聪明的读者很快就会想到了，将该技术与赛车游戏结合将会让玩家最大限度的投入到赛车游戏的世界之中。发明者在现场便是使用赛车游戏与这项技术相结合，让体验者感受到在汽车转弯时非常逼真的左右加速度感。由于这项技术目前尚处于研发阶段，因此具有一定的危险性，接受体验的观众必须在事前签下同意书。

目前这项技术只能模拟出左右方向的虚拟加速度感，不过NTT表示未来会开发出前后、上下的各个方向的加速度模拟系统，营造出一个真正充满速度感的世界。由于这项技术的技术原理较为简单，因此相信进行产品化后成本也不会很高。如果将这项技术与次世代游戏机的画面相结合，相信会创造出令所有赛车迷激动的拟真赛车游戏。【星夜 提供】

超强的官网游戏

大概是在《勇者斗恶龙Ⅷ》的发售日刚确定那时候吧，史克威尔·艾尼克斯将《勇者斗恶龙》的专门网页进行了彻底地大更新——整个页面不仅焕然一新，更绝的是，这一次的专门页变成了一个赏心悦目的FLASH游戏。老实说，当我第一次进入更新后的"勇者斗恶龙专页"并看到原来的"勇者斗恶龙大陆"变成了一个奇怪的游戏时就立刻惊讶不已——至少在我印象中，这我是所见过的做得最强的官方网站的FLASH游戏了。

游戏的特色

首先说说页面。由于命名为"天空的城下町"，所以仿造《勇者斗恶龙》游戏中的村镇制作了许多的建筑物。商店、酒吧、教会、占卜店、图书馆、旅店、赌场、民家等极富游戏特色的建筑应有尽有。这些建筑物可以说包含了所有普通游戏网页所应有的内容，从基本的页面目录到详细介绍均一一对应。比如说在图书馆中，大家可以看到"《勇者斗恶龙》系列"的每一款游戏介绍，在新闻所可以看到官方站的最新更新内容，在教会中可以看到官方站的历史更新记录等等。而作为一个游戏，它又集合了许多"《勇者斗恶龙》系列"的特点：只要登陆了这个官方站，系统就会自动为玩家注册一个简易帐户，该帐户有点类似于一般的网游，有职业、称号，还有等级和道具等详细划分。每天，玩家都可以从商店的大叔那里随机获得一个道具，获得的道具不同，可以改变玩家当前帐户的职业、称号和等级。比如说刚开始你的职业是吟游诗人，在获得了"制裁之杖"后，职业就变成了魔法使。每天访问网站一次，就可以获得一个道具……如此慢慢累积的话，等级就能够提升到极限——此时，玩家的帐户就可以被记载入城下町的殿堂之中，供所有访问该网站的人"膜拜"了。

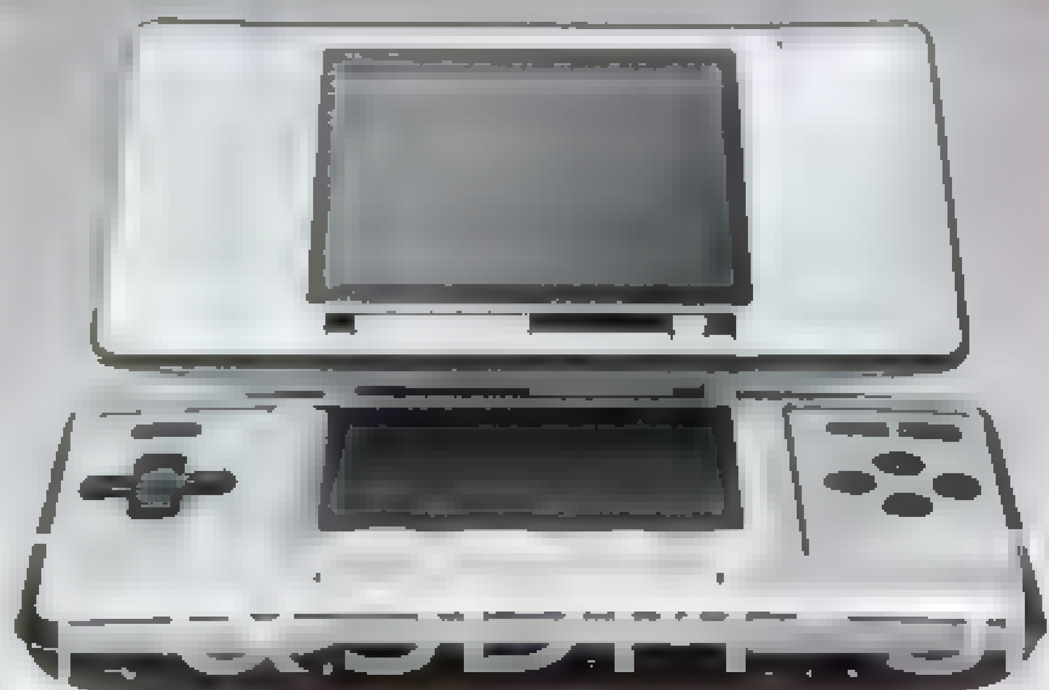
除了上面所提到的练级外，当持有抽奖券时还可以参加抽奖，与特定人物对话还可以参加迷你问答；调查瓶瓶罐罐时还可以随机或者一些道具，这些都为这个FLASH游戏增添了许多乐趣。每天只要抽出几分钟的时间登陆这个网站，找人对话获得一个道具，就可以慢慢积累帐户的等级，实在再轻松不过了。

《勇者斗恶龙》官方页面只要进入史克威尔·艾尼克斯的官方网站就能够轻松地找到，对这个小游戏有兴趣的朋友，不妨就登陆《勇者斗恶龙》的官方网站来试一试吧。【沙罗 提供】

任氏掌机新贵沿袭传统，NDS没有分区限制？

NDS的发售日越来越近，有关NDS的种种传言猜测也都逐一被证实和否定，但对于玩家，还有许多非常关心的问题，其中之一，就是NDS是否有分区设置，因为这涉及到玩家是否能够第一时间玩到自己喜欢的游戏。虽然一台主机可以玩全各个版本卡带一直是任氏GB系列掌机的特色，但当今家用主机的分区几乎已成大势，因此对NDS是否有分区限制的担心也并非空穴来风。

不过最近有一种言论却让想要购买NDS的玩家高兴不已，据称，国外一个游戏论坛就NDS是否分区询问了美国任天堂，而美国任天堂的回复中，则明确告诉支持的玩家们，NDS将延续GB系列的传统，没有分区限制。也就是说，任何一个版本的游戏卡带，都可以在玩家的NDS上玩，不论主机是什么地区版本——只要玩家不在乎游戏的语言。不过美国任天堂的回复中也称，虽然各个地区版本的NDS对各个版本的游戏卡带可以通吃，但部分周边会仅针对该地区版本的主机，这个倒是预料之中的，比如语音输入……



和以前的种种传言一样，NDS没有分区限制一说也并非官方公开宣布的确切消息，但从任氏掌机一贯的传统来推测，NDS不分区的说法的可信度还是非常高的，希望事实也是如此吧。【马修 提供】



胜负师大人你好，我是个火影迷更是个火影游戏迷，最近我刚玩了《火影忍者 究极的英雄2》，几经艰难，终于把A、B、C、D的所有任务都给打穿了，可是上来的S级任务的第一个就把我给难倒了——打出所有场地的隐藏卷轴，我不知道该怎么打，还希望小编大人给指点一二。【忍】

上期由于时间和篇幅的关系，所以猫太没能罗列出所有任务的达成方法，实在是愧对各位“火影FANS”。下面把所有场景的秘传之书入手方法都列出来，无论在任何模式，只要达成条件就会出现秘传之书，不要被对手抢去哦！

场景	方法
一乐	把画面前的背景装饰物打成红色。
火影の颜岩	在画面前的任意一棵大树上跳跃10次。
中忍选拔试验会场	在地下的通道中来回走动3次。
物见やぐら	在大蛇和青蛙之间来回走动3次(不准落下)。
死の森	攻击3次河中的鱼。
桔梗城	在锦鲤鱼装饰物上站着，并被强风吹动两次。
ナルト大桥	在画面前的船上站5次以上。
再不斩の隐れ家	跳上画面里面的房顶上两次。
砂肝亭	在画面中出现龙卷风时 破坏其中的箱5次。
风影の屋敷	在画面前的场地上攻击自动贩卖机，并得到回复道具3次以上。
サバイバル演习场	破坏装饰物8次以上。
英雄の慰灵碑	攻击对手的支援角色4次。
木ノ叶温泉	让画面前的伸台和温泉入口变成半摧毁的状态。
木ノ叶の森	破坏5次背景上发光的树木。
短册街	攻击8次画面前的柏青哥机。
短册街のはずれ	攻击5次巨大蛇。
雪原	破坏10次背景装饰物。
虹の冰壁	攻击5次对手的支援角色。

小胜胜，こんにちは。我有两个问题想问问：①PS2的《仙乐传说》在记录画面上人员状态那里，有一个百分数，是什么意思？（每个人都不同）②对于11月11日的《牧场物语 OH！美妙人生》你们会做攻略吗？（这游戏我是非常期限待的啊！）而关于NGC版的与GBA联动才会出现要素，在PS2版中会不会出现？如果要出现，是不是要和什么联动？【hikaru】

①这个数字是出战次数占总战斗回数的百分比。②《牧场物语 OH！美妙人生》的攻略正在锐意策划中，不过由于PS2不可能会与GBA联动，所以那部分剧情应该会被删掉吧。

胜大哥你好！由于UCG重新制作了《仙乐传说》的攻略，本人又有个问题想问胜大哥您了！像吉尼亚斯、柯莉特、莉菲尔这样的人物理攻击弱，防御力低，又没有连技，念咒时间长，行动不灵活，怎么去打赢斗技场上级啊！这简直就是噩梦！不是我没有耐心，只是实在是太难了。请问有什么方法吗？这关系到取得最强武器啊！【youke】

首先练级这点是不用说的，最好到80级左右再去挑战。柯莉特在对付前几战时主要用物理攻击及奥义，等到最后一战时再使用天使术。莉菲尔是几人中最容易通过上级挑战的，只不过需要花些时间。平时用物理攻击，快没HP的时候加血就是了。因为反复取消魔法以达成无咏唱时间的BUG在PS2版中被取消了，因此吉尼亚斯就要靠一点运气了，而关键就在于第一战！用陨石魔法来进行攻击，即使被攻击令咏唱取消也要再次咏唱，祈祷无咏唱时间特技发动，一般来说只要能成功发动两次陨石魔法便可以通过第一战。之后的几战就没有任何问题了。

注意点：

1.吉尼亚斯在EX SIKLL中要选用LV3的リズム特技和LV4的キーブスペル；用ディフェンド和リズム组成的复合特技ランダマイザー；用ダッシュ和キーブスペル组成的复合特技スペルボルテージ。

2.莉菲尔在EX SIKLL中要选用LV4的キーブスペル；用ラッキーブール、キーブスペル和ハピネスシング组成的复合特技スペルコンデンス。

3.柯莉特在EX SIKLL中要选用LV4的エンジェルロア；用マジカル、リコール和エンジェルロア组成的复合特技グレイス。

4.在最后一战中，只要躲在画面最左端咏唱魔法就可以了，不要与BOSS硬拼，BOSS在吐大球时70%是不会击中玩家的。

5.最好在装备了收得了光之精灵后得到的饰品后再去挑战，因为饰品效果是令装备者的HP和TP徐徐回复。

胜负师您好，我是一名上海的玩家，小弟不才，在《Biohazard 逃出生天 File2》中遇到几个问题，希望能得到您的回答。①听说只要用USB连线连接就可以实现联机游戏，是不是真的？难道几个朋友想一起玩就非得接到电脑上？②在这游戏中，凯文专用45口径的枪、霰弹枪、麦林等各枪械的威力孰大孰小？③在咆哮等场景出现的蜜蜂有什么办法能解决掉吗？④艾丽莎开锁工具有4种，各对应什么样的锁？谢谢UCG的各位大哥们能给予解答。【Michael Alucard】

①不是这样的，必须上网才行。②通常情况下：45口径小于霰弹枪小于麦林，使用狙击的45口径的威力大致和通常状态下的霰弹枪相等，但是霰弹枪近距离上举打头的威力又比狙击的45口径要大。③使用黄色罐装的杀虫剂即可喷死蜜蜂。④每一种开锁工具并没有特别对应什么样的锁，锁上没有任何特征。这得玩家自己一种一种去试。

胜负师你好！请教一下《异度传说 2章 善恶的彼岸》中旅馆楼下的金库密码是多少？【jiayuan】

你说的金库应该是指ファウンデーション市街的金库吧。要获得这个金库的密码就要去完成G2，时间是在オムルス要塞通过后，到ファウンデーション去旅馆见レイラ，注意，与レイラ对话的人要是Jr.或是MOMO。对完话后G2开始，先到旅馆3楼调查照片，上面写着“摄影者—オーガスト・ハンソン—”，因此要去找オーガスト。オーガスト在第二ミルチア市，找到后与他对话。与オーガスト对完话后再回到ファウンデーション市街与レイラ对话结束G2之后得到金库的密码。在道具栏里找到那个金库解除キー，将光标移到上面，在下方的道具解释中就能看到密码了。

您好，我最近在玩《火影忍者 究极的英雄2》，在看了贵刊的攻略后，马上去打剩下的两个隐藏人物，结果找来找去没有触发任务的日向日足和凯，于是我重打了一次，在刚通过纲手篇开始找，可我现在都打到外导印篇了，还没出现这两个人，是怎么回事？【Winnercat】

这个情况的确没见过。如果玩家不能遇到这两个人，那么原因可能是在接受任务期间已经触发了剧情事件。因为在每一话结束后都有一段自由时间，最好趁这个时间去找。另外，如果玩家怕麻烦的话，可以去在鸣人的房间中输入暗号“水 亥酉卯”，这样就可以立刻让所有角色出现了。

你好！在下有一个关于PS2版《红侠乔伊》的问题不知道要怎么解决，还望你能帮帮我。这个游戏我通关是没什么问题，可是在打过所有难度后仍然无法使用“但丁”这个隐藏人物，无论什么方法。关于这个问题真是让我感到非常的苦手。（当然是在看过了爆机动画之后，并且看到了隐藏人物的画面。）求各位小编达人一定务必要救救我。在下在这里将无限感激。谢谢！【黑色郁金香】

但丁的出现方法是使用乔伊任意难度通关一次，也就是说第一次打穿游戏之后就会出现。所以除非是你没有记录，不然但丁是不可能不出现的。你有可能是接着通关记录不停游戏，而不是在标题画面重新选择开始新游戏，标题画面中可以选择难度和角色的，请再试一下。

在《WE8》的ML联赛中，为什么我在买入我修改过数值的球员后，他们的数值也和没改过是一样的，（比如把中国队的某位球员能力数值都改为99，但他进入ML联赛后的数值也和没改过一样低）而且成长曲线也没显示他们有多大潜力。这有没有办法呢？【李凌】

在原球员的基础上编辑这是没有办法的，显然是KCET有所准备。但是原创的EDIT球员就可以不受限制，解决的另一个途径就是再“造”一支中国队。

听说《最终幻想IX》中最强武器是圣剑2，取得条件是在12小时内到达最终迷宫深处，调查第二根柱子。请问是否是真的？【佚名】

这一点的确是真的，不过要在开始游戏后12小时内到达指定地点颇有难度，如果对游戏本身不够了解的话，是不太可能按时抵达的，可能需要多次游戏后才能把握时间进程。



邪魔院

让你体会语言的魅力！



大家好，小邪在此向大家问好～最近小邪沉浸在《火焰之纹章 圣魔之光石》中无法自拔，果然还是只有《火纹》才能填补小邪我那颗无法满足的心灵啊（笑）。由于小邪对《纹章外传》接触得并不多，所以玩《圣魔》就很有新鲜感，个人觉得这应该是GBA上目前为止最好玩的《火纹》了。虽然流程短了点，但直到通关之后才发现原来通关后的自由战斗才是游戏的精髓啊，特别是10个隐藏人物，还可以自己培养，这完全解决了想用一下敌方的魅力角色和我方NPC的欲望，超萌。游戏的难度也不是很高，希望一些平时很少接触S·RPG的玩家去玩一下（我怎么觉得写得像"黄金眼"……－_－b）OK，闲聊还是就此结束，下面开始我们的学习吧。

经典台词

リーガル：私（わたし）たちの手（て）で

プレセア：守（まも）ってみせましょう

しいな：この大地（だいち）と、そして…

ゼロス：しいなの胸（むね）を！

——しいな：アホか！

rigaru:watashitachi no te de

puresea:mamottemisemashyou

shiina:kono daichi to soshite

zerosu:shina no mune wo

shiina:ahoka

——利加尔：要用我们的手……

——普雷赛娅：去守护……

椎名：这片大地、以及……

——泽洛斯：椎名的胸！

——椎名：你这个笨蛋！

无语了……泽洛斯这家伙不管在什么时候都那么令人喷饭，不过话说回来，这种搞笑好色的角色的声音真的很适合小野坂昌也先生啊，因为他本身就是那样的人……（－_－b）

——ロイド：どうだ！俺（おれ）の強（つよ）さは

——クラトス：過信（かしん）と慢心（ま しん）は隙（すき）を生（う）む

——リフィル：気（き）を引（ひ）き締（し）めなさい

——ロイド：ご、ごめんなさい

—— roido:douda orenotsuyosawa

—— kuratosu:kashin to manshin wa suki wo umu

—— rifiru:ki wo hikishimenasai

—— roido:go gomennasai

——罗伊德：我的实力怎么样！

——库拉特斯：过于自信和自满会让你松懈。

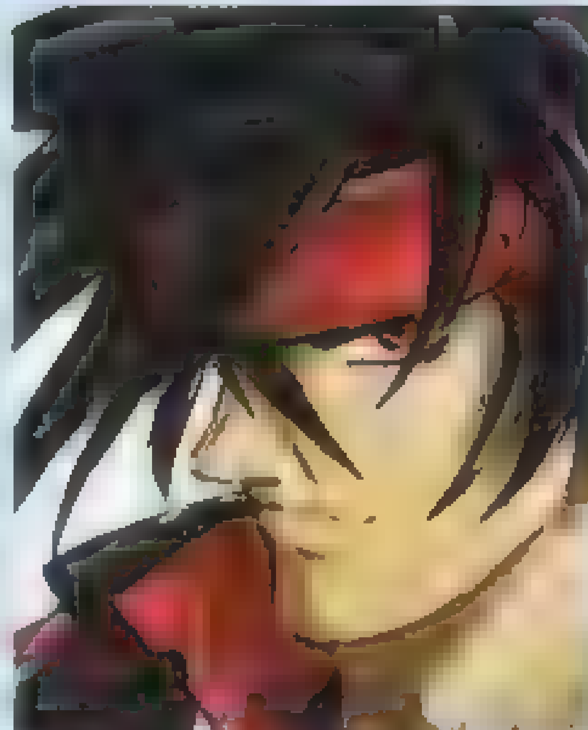
——莉菲尔：你还是小心点。

——罗伊德：对、对不起……

又是让人忍俊不禁的对话，本以为会招来一片赞扬的罗伊德被两位成年人士提醒，没办法，遇到库拉特斯和莉菲尔算他倒霉。

游戏实用单词

ターゲット



就是英文的target，目标的意思，在许多射击相关的游戏中经常出现。不过与这个词相关最有名的应该就是《高达W》里希罗的"ターゲット確認（かくにん）、排除開始（はいじょかいし）"了吧？

スイッチ

英语中的switch，按钮的意思，在游戏的解谜中经常会遇到要按下某个按钮的情况，这个时候就要仔细搜索了。

回（まわ）る

回转、转向某个方向的意思，想必现在很多玩家都沉浸在《回转瓦里奥制造》里吧，游戏标题上的"まわる"就是这个单词了。

根性（こんじょう）

《机战》里面全勤的精神，也许大家看惯了叫惯了也懒得理会它的含义了，根性的意思就是毅力、耐力的意思。至于"ド根性"的"ド"是个接头词，接在形容词、形容动词前表示"非常、很"，而国内玩家就直接叫"超"了。（这怎么让我想到了《星海3》里的超根性巴尼……）

日本文化一角

祭（まつ）り

日本的祭祀大致分为两种。传统上的祭祀是在特定的某一天通过某种仪式与神道的神和人进行交涉，由于祭祀与许多民间信仰相交错，所以其表现形式是多种多样的。只要有神社，那么在日本的任何地域都能够进行。另一种祭祀是某一地域的所有人一起参加，是为了纪念或者祝贺什么而举行的祭祀，这种祭祀就有点像一种集体活动了。在日本，北海道的"雪祭（ゆきまつり）"是一个非常有名的祭祀，每年一到冬季就会在札幌举行。不过这个祭祀并不是一个传统的祭神的祭祀，是在二战后兴起的。祭祀在札幌的大路公园举行，参加祭祀的人包括国外的一共有数十万人之多。祭祀的活动就是堆雪像，有城堡、有怪兽等，而且很多雪还是从城外特地运过来的呢。

パチンコ

就是我们说的柏青哥，这个游戏是在1920年左右由美国传入日本的康乐棋演变过来的。玩法就是弹出钢珠，落进盘面上的洞就能得到相应的钢珠，得到的钢珠可以去换相应的奖品。以前的柏青哥还是手动的呢，当然，现在我们看到的都是电动的了。另外，进柏青哥店要年满18岁才行，是真正的"18禁游戏"哦。（笑）

温泉（おんせん）

众所周知，日本是个矿产资源并不丰富的国家，不过要说它什么矿产最丰富，那么就要数硫磺了，因为火山多嘛。既然多火山，那么温泉也就很多了，这也是大家经常在游戏、动漫中常见的东西。日本人喜欢泡温泉是世界闻名的（日本的猴子喜欢泡温泉也是世界闻名的说），用温泉治病更是司空见惯，国内也很流行这一套哦。日本著名的温泉场地都有大旅馆，不过最近比较偏远的，位于幽静深山里的温泉旅店的人气开始上升。而日本的旅行杂志上也有特别的温泉特辑以及温泉旅行的介绍，也算是日本杂志的特色之一吧。



日语Q&A



Q："《传说》系列"中有"エルフ（Elf）"和"精霊（せいれい）"，我记得Elf就是精灵啊，他们有什么区别呢？

A：关于这个问题我们还是请来编辑部的《传说》达人卡伦姐姐来为您作答。

卡伦：咳咳，所谓"エルフ"，在"《传说》系列"只的是一个种族，就像一个"人种"，在西方的奇幻文学中Elf也是作为一个种族出现的。而"精霊"（《传说》中多是元素精灵，有几作是"晶灵"）则是另一个层面的生物，相当于是某个元素的"守护神"，是需要签定契约来进行召唤的。哦，偶的小关！（小邪：你就不怕偶们家小佳追杀么……－_－b何况小关不是精灵啊……）



SOUL的秘密花园

关键词：《格斗之王》十周年！

SOUL：大家看到这期杂志的时候PS2版《KOF2003》也已经上市了，这可是系列的正统第十作哦，下面大家就一边玩《KOF2003》一边欣赏一下《KOF》十周年的图片吧。













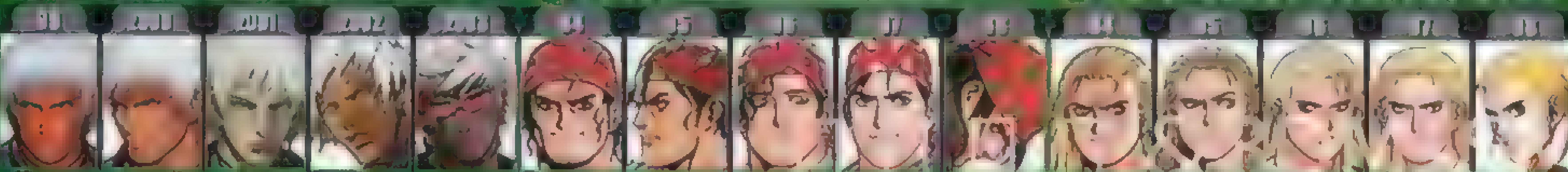









……》的城时代，在把他加入《KOF》时……主要工作就是把他的能力……





METAL GEAR SOLID 潜龙谍影 专页

主持 多边形

皆さん、こんにちは！（大家好！这是多边形模仿TGS上菊地由美小姐在MGS SURVIVAL活动中的开场台词）上期因为TGS的风头太盛，所以MGS3专页不得不退让一期，所以让大家久等了！我稿前收到的最新消息，美版《MGS3》的发售日最终被定在了11月17日，也就是说还有不到一个月的时间大家就可以玩到了，而且根据《MGS2》的经验（比正式发售日提前半个月上市），大家实际拿到游戏的时间很可能会提前，不管怎样，我们等待的时间不会太久了，This is Snake，can you hear me?（笑）

上次为大家带来的是《MGS2》中上校的一些胡言乱语，不过根据剧情，这个上校只不过是计算机模拟的程序罢了，所以在被病毒感染之后出现一些问题也并不奇怪。不过在《MGS2》中还有另一位搞笑巨匠，他就是我们的Otacon博士，大家一定还记得在《MGS》中，每当Snake找美玲存档的时候，出生于中国的美玲都会拿出一段中国谚语来给Snake讲述一些道理，《MGS2》中美玲并没有登场（其实还是有客串的，大家接着看），那么这个任务就落在了Otacon博士身上，可是要一个日本人来解释中国谚语（汗）……大家还是看看再说吧……（下文中，O代表Otacon，S代表Snake，M代表Mei Ling）

本专页得到了"谍海游龙"（原MGCN）全员的大力支持，在此特别感谢。他们的网址是http://www.metalgearcn.com

OTACON的搞怪谚语

O：Snake，你一定听说过"抚剑敌人，乃是匹夫之勇（One for all，all for one）"这句话吧。

S：怎么突然说这个？

O：我认为你需要一些精神食粮，所以我就准备了一些。这句话出自《三剑客》……这本书不是糖哦（"三剑客"也是著名的巧克力糖品牌）。总之，它的意思是，如果你要和所有人为敌，他们就会一起反敌对你。既然你是单独一人在船上，你就要尽量避免与敌人正面冲突。怎样？感觉和以前一样吧？

S：这让我想起了Mei Ling，但是……你肯定你没弄错？

O：怎么会弄错？而且我还有很多呢，你就等着好了。

S：不错……

O：好了……有这样一句话叫做："高飞之鸟，死于美食；深泉之鱼，死于芳饵。（Even a bird on high dies a glutton's death，as do the fish of the Deeps）"这是说……呃，不要太贪心。有户叫"深泉"的人家里的鱼和一种飞的很高的某种鸟因为吃的太多所以死了……很可能是吃了坏掉的水果。

S：……哦。如果你这么说。

O：的确，Snake。不要因贪心而冒风险去拿不必要的物品。记着"深泉"家的鱼。

O：另一个中国谚语："顺天者昌，逆天者亡（Those who look to the Heavens prosper，those who defy it are no more）"你听说过吗？在这里他的意思是……等等……你只有遵循自然规律才能存活。你记得以前流行的那些有洞牛仔裤吗？制造者认为那是因为人们喜欢那些看起来破旧的牛仔裤，他们喜欢买些看起来比较旧的新牛仔裤。所以他们是有目的的……

S：牛仔裤和自然规律有什么关系？

O：牛仔裤应该是很自然的被磨损的，不是吗？有些人企图违背这个规律，所以也不会有人去买！那个财政年的收益报表就是最好的证明！

S：收益……？

O：嘿，Snake，什么东西是"最难得到，最易失去（Hardest won，most easily lost）"的？是时间，知道吗？中国谚语到现在还十分贴切，真是令人惊奇。时间是一去不复返的。当然，夏令时除外。每到秋天都会多出一个小时……我越来越喜欢它了。同样的，一到春天又要少一个小时，所以我想这句谚语是对的。哇，他们想的真是周全。

S：他们那个时候就有夏令时了？

O：当然没有！他们知道如何保存时间。我们才是需要注意的这些的。

S：但是你说……

O：时光不能倒流，Snake。我们不要浪费时间在无意义的问题上了。

S：好吧……

O：中国有句古话叫做："迷者不问路，溺者不问遂。（Those who are lost never question a path，and a drowning man doubts not the shallows）"它的意思是……意思是你要多接受别人的帮助。否则，那可能会遇到麻烦。如果你迷路了，你就会连现在在走的路是否正确都不知道，而且，啊，如果你溺水了，浅滩和深渊又有什么不同……不是吗？总之，关键是帮助总是有用的。所以，好好利用Codec吧。

S：看……你说的和美玲以前解释的完全不一样。

O：嘿，她自己也做不好！

O："亲者严，疏者宽（Acquaintances agree，friends argue）"这很容易懂。越好的朋友，就越容易与别人敞开来讨论。所以如果你对我说的有什么不同意见就尽管说出来好了。来辩论吧！

S：当然。好。

O：……不好的开始。好了，忘了我刚才说的……只要记着我的建议就行。

O：你听说过"好了伤疤忘了疼（One forgets the hurt once the wound has healed）"吗？他的意思当然是……呃……那张纸呢……

S：你说什么？

O：没，什么都没。那么，呃，好了伤疤忘了疼的意思是……嗯……你应该让伤早点康复！所以多备一些绷带和军粮。

S：这就是这句话的意思？

O：嘿，这方面我可是专家。

O：Snake，你有没有听过这句？"人之性恶，其善者伪也（Evil is human nature，and his entire being，falseness）"这是人性本恶的观念。他们认为人类天生就是邪恶的，所以你无法控制自己做坏事……

S：等等。我认为人性本恶的看法是你应该加倍努力学习来改善自己因为你天生是恶的！

O：呃……对，那个也是。非常好，Snake。

O：你听说过阿喀琉斯和帕里司（Paris）故事吧？这个故事的意义是……嗯……和脚后跟有什么关系？不论如何，哪怕是最伟大不朽的英雄阿喀琉斯也会在巴黎（Paris）累趴下。讲了一个危险城市。所以不要自满。任务很有可能会转向过来打倒你。

S：帕里司（Paris）不是一个人名吗？我认为他是……

O：Snake，阴谋论要有时间和地点。拜托，我没法让他集中在此。

S：哈？啊，对不起……

O：你知不知道"行百里者而半九十（Those who walk a hundred leagues think not that their journey is half ended until the ninetieth league）"？它的意思是……它是什么意思……好了。它的意思是如果你打算走100步的路，你最好先学好数数。学习！呆在学校！

S：看起来越来越乱了。

O：没错……接下来会越来越深奥。相信我。

O：Ok……"井底之蛙（A frog in a well knows not of the great ocean）"。嘿，这个我一点都不喜欢。用井来诱捕青蛙？真是太残酷了。它自然不会看到美丽的大海，由于缺乏阳光，它将很快死去。当然，把别人锁起来你可以保证不让他看到你不想让他看到的东西。但是这真是一个可怕的成语，我一点也不喜欢。可怜的小青蛙……

S：……我敢肯定你是理解错了。

O：中国有句谚语叫做"学者贵于知之，而不贵于行之（Scholars hold in esteem knowledge，not acts）"看，他们只是围坐起来思考，而不真正做。这使他们不会太有用。行动才是重要的！我认为。

S：看，我从美玲这里听说的是……

O：Snake，你不觉得你老是说起她？

S：哼？不是啊，那是……

O：我们继续。我和你接下来要做什么？就像我说的……你的精力太旺盛了。我们两个中能有一个保证所有一切正确就不错了。

O：这是我最喜欢的中国谚语："宁为鸡口，不为牛后。（Better to be first among roosters than last among bulls）"当然，它的意思很明确：如果你一定要选择去当鸡或者牛其中一个，选鸡。你知道，因为牛常常被外星人拿去做实验材料。何必自找麻烦那？如果敌人发现了你，你的麻烦可是要比牛在UFO上的麻烦要大的多。要小心不要进入敌人的视野。

S：外星人怎么会跑到中国谚语里去了？

O：谁都知道外星人已经造访我们几千年了。

S：……对我来说可是新闻。

O："小心无大错（Care avoids err）"这句谚语听说过没有？"Kung"是"什么"的意思。有些语言学家认为这说明了人们在词穷的时候普遍使用"呃（er）"这个音节的说话方式，一种残音……

？？？：你真是胡说八道！你把我给你骗人的小纸片拿来干吗了？

O：呃……

？？？：哦，在这里……嘿！

O：呃，那其实是……

？？？：你怎么能这样！你要知道我有多忙而你……！！

O：其实不是你想的这样……

？？？：哦，那么我在想什么？

S：那边怎么了？

？？？：哦，嗨，Snake。你要知道Otacon刚才一直在……

O：呃，Mei Ling，我们正在执行任务而且还有很多事！所以我们可不可以，你知道……

M：好吧。当然。Snake，"小心无大错"的意思是如果你很小心谨慎，你就可以避免严重的错误。即使你对任务很拿手，也不要大意啊。祝你好运！

O：是啊，Snake！祝你好运！

M：至于你，这件事还没完呢！

O：咳……让我们来讨论讨论，行吗？

O：呃……

S：Mei Ling怎么了？

O：嗯……她生气地下线了。

S：你做错什么了？

O：没有！现在我们应该专心完成任务，不是吗？这么多事，这么一点点时间……



火焰之纹章专页



沙罗简短的开场白……

各位好，从本期起，《火焰之纹章》(以下简称《FE》)的热门专页也正式开始了，以后还要请大家给予多方面的关照与支持。虽然本专页也许会因其他热门游戏的出现而在将来暂时关闭，但……嗯，总之，大家能够一直支持的话沙罗也就心满意足了……以上，结束。

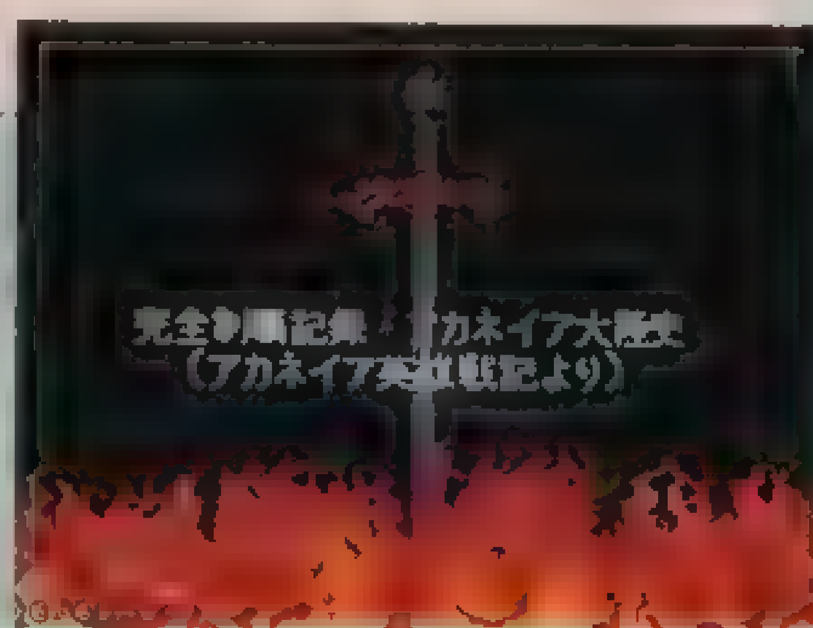
你知道吗，《FE》的各种秘密？（之一）

“《FE》系列”在十多年的历史中，推出了若干部作品，每一部作品都隐藏了许许多多的秘密（其中有一些可能称为BUG也不为过……）。如果你是一位《FE》的狂热爱好者，那么相信下面的内容你看了后会回忆起以前美好的日子；如果你并不知道这些秘密，那么，还等什么呢？赶快去体验一下吧。

《纹章之谜》的三种结局

拥有多个主线结局，这在《FE》的历史上也是比较罕见的。如果不算共有3个主角的《烈火之剑》的话，那么也只有《纹章之谜》和《封印之剑》拥有两种以上的结局了。(《封印之剑》的结局人人都知道，所以这里就略过了）只不过，《纹章之谜》的结局多达三种哦。

1.BAD结局	没有完成五个宝珠(オ　ブ)的收集。在游戏第二部的第二十章完成后就会直接通关。非常遗憾·
2.NORMAL结局	虽然在第二部中完成了五个宝珠的收集并进入了隐藏关，但是有同伴死亡。
3.GOOD结局	最好的结局，其达成条件也自然要麻烦一点。总结起来，达成条件有以下几点。 A：从第一部开始打，通关时我方不能有人死亡。(战死后复活也不能) B：第一部通关时电脑会提示存档。接续第一部的存档开始打第二部，通关时我方不能有人死亡。(战死后复活也不能) C：第一部与第二部的所有同伴全部加入。 D：完成五个宝珠的收集并进入了隐藏关。



只要符合以上4个条件，那么通关时会是GOOD结局，而且画面上还会出现“阿卡内亚的完全制霸记录”。里面详细地列出了《纹章之谜》的世界——阿卡内亚大陆的历史。

注：1.只要完成宝珠的收集就肯定能够进入隐藏关。

2.要收集星之宝珠，就要先收集到12个星之碎片。

《烈火之剑》的特殊对话

在《烈火之剑》中，支援对话可以在通关后的画面中正式观看了。也可以说，支援对话的收集和观看，已经成为了玩家反复将游戏进行下去的一大动力了。不过，相信有很多的玩家都曾注意过，游戏中的潘特夫妇一登场其支援关系就是A级——即无法再进行支援对话了！但是，在通关后的支援对话一览模式中，我们仍然能够看到他们的支援对话表。其实，要完成夫妇二人的支援对话是非常容易的。其方法就是在“运命の齿车”、“背水の战い”和“光”(后半)这三关中让夫妇二人登场，那么当两人走到一起时，就会出现对话的指令。要注意的是，只有当头一个对话完成后，下一个对话才会出现。若其间错过了任何一个对话，那么就无法完成夫妇俩的支援对话，只能重新来过了……



注：“光”这一话是终章，所以必须要在前半部分就让夫妇俩出战，否则就会错过。

《托拉基亚776》的特殊结局画面

《托拉基亚776》虽然是个外传性质的作品，但秉承了该系列的一贯风格，在通关时加入了评价系统。可能是因为考虑到《776》难度过高的原因吧，在这一作的评价中，取消了等级与战略评价。也就是说：只要玩家们通关时用的总回合数少、战死的人少且收得的同伴多，那么就能得到极高的评价。而NP版与卡带版的评价则有所不同。

当获得的评价超过一定程度时，在通关画面中就会出现特殊的画面作为奖励。这些画都是能够在音乐欣赏模式中看到的。这些特殊的图画分别是：





艾丝琳刚刚嫁到兰斯塔王国时的一幕。乔安伸手扶艾丝琳下马，而坐在马背上的艾丝琳则像个刚恋爱的少女一般充满笑容。



乔安夫妇一家。两个孩子是他们的子女——利夫和阿尔蒂娜。看着阿尔蒂娜想要抱住利夫的动作，真让人忍俊不禁呢。的确是个幸福的家庭啊……若没有发生后来的悲剧，这个家庭又会是怎样一番景象呢？



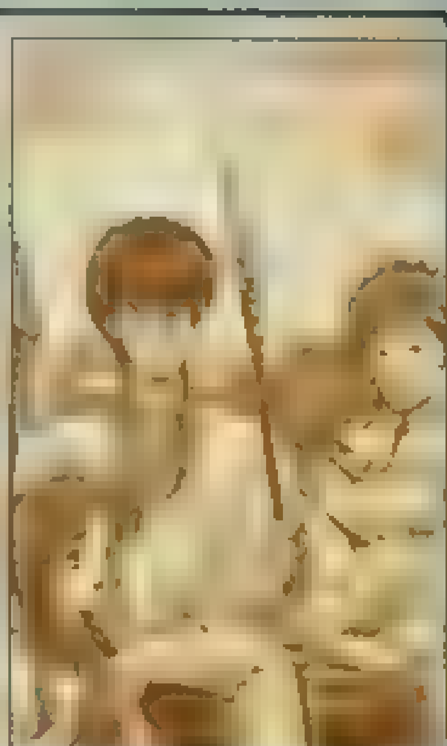
已经长大成人的阿尔蒂娜。此时她已是南托拉基亚的公主，也是一位驾驭飞龙的龙骑士。可惜乔安夫妇战亡时她只有两岁，所以没有任何关于亲生父母的记忆——不过，她手持的，却是父亲的遗物地枪……



手持天枪和地枪的兄妹二人。隐藏在两人心中那超越了兄妹之情的微妙感情，在随着阿尔蒂娜的离去后变得越来越强烈了……



每人都有自己的信念，愿望和理想。即使是虚构的人物，制作人员们也会为他虚构一个理想和信念。你的信念和理想，是什么呢



NP版特有的画面。图中的人物分别是乔安、格雷德、菲恩和孩童时扎辫子的塞尔菲娜。看着他们在修炼后开心的样子，自己的内心中就不由得会产生一股无法形容的感觉



在刚刚落下帷幕的NBA 2004 中国赛中，大姚与国王分别在上海与北京上演了两场原味十足的NBA比赛。NBA终于走进了我们的国家，姑且不论其在商业市场开拓方面的因素比例，在竞技领域方面引进这样高水平的赛事无疑是对我们自身的成长是有利的。问题就在于我们该如何利用请进来的NBA所能带给我们的东西，包括赛事组织、战术打法、技术训练、科学调整等等一环扣一环的整个篮球体系。篮球在我们的国家无疑有着广泛的群众基础，而这一款由SEGA出品的《ESPN NBA 2K5》(以下简称为《2K5》) 正是以其出色的操作手感和寓教于乐的战术基础而著称。在此推荐给各位篮球爱好者又同为游戏玩家的读者朋友一试！



文 阿迪



2K5 隐藏奖励

趣味选手大头玩偶

获得条件	获得顺序	选手
一场比赛内没被盖帽	1	加内[illegible]
	2	艾弗[illegible]
一场比赛内打出两双	1	基里连科
一场比赛内全队合计命中 20 个 3 分球	1	拜伦·戴维斯
一场比赛内全队合计盖帽 10 个	1	姚明
	2	本·华莱士
一场比赛内每节领先对手 15 分	1	诺维茨基
	2	卡梅隆·安东尼
一场比赛内全队合计抢 40 个篮板	1	肯扬·马丁
	2	韦伯
一场比赛全队合计每个半场均抢得 25 个篮板	1	布兰德
	2	邓肯
整场比赛无传球失误	1	马布里
	2	基德
	3	勒布朗·詹姆斯
一场比赛内打出两双且一项数据在 15 以上	1	杰梅因·奥尼尔
一场比赛全队合计扣篮 10 次	1	卡特
	2	麦格雷迪
	3	科比·布莱恩特
一场比赛内全队合计打出 30 次助攻	1	奥多姆
在除街头篮球的所有比赛中合计获得 500 分（个人）	1	皮尔斯
一场比赛内全队罚球命中率 100%	1	斯托贾科维奇
一场比赛内打出两双且两项数据在 15 以上	1	沙克·奥尼尔
一场比赛全队合计打出 15 次助攻	1	弗朗西斯

2K5 系统学堂

Quick Match

练习教学性质的比赛，可以选用NBA联盟中的任意球队以及各年代的东西部明星队进行对战。

Game Modes

包括常规赛（TheAssociation）、街头篮球（Street）、锦标赛（Tournament）、练习（Pratice）和网战（Online）。而街头篮球又包括了全场（Full Court）、半场（Half Court）、单对单（One on One）、21 分斗牛。

24/7

这是一个原创选手育成模式，玩家可以设定包括服装、纹身这样的部分，甚至连球鞋的款式也可以自由创作。

Option

该模式中可以更改和查询包括比赛规则（NBA Rules）、系统调整（Game Play）、技术调整（Game Sliders）、辅助选项（Presentation）、操作查询（Controller Setup）、编辑模式（Manage Roster）。





◀▲精彩纷呈的比赛尽在《ESPN NBA 2K5》。新赛季的"姚鲨对决"肯定非常精彩！2004 中国赛的火爆已经为广大球迷预热了一番。

2K5 球场操作

（以下将以系统默认的键位设置来介绍《2K5》中进攻与防守的基本操作）

Offense

- L2 快速菜单选项
- SELECT：叫暂停
- R2 目标传球
- START 系统暂停
- L1 卡位倚人
- R1 高速运球
- 十字键 各种方向的跨下运球/调整快速菜单的执行力度
- △ 垫步
- ○ 假动作运球
- × 传球
- □：投篮
- 左摇杆：控制选手
- L3 挡拆配合
- 右摇杆：假动作运球

Defense

- L2 快速菜单选项
- R2 目标倚人
- START 系统暂停
- L1 双人包夹
- R1 高速奔跑
- 十字键 调整快速菜单的执行力度
- △ 紧逼盯人
- ○ 抢断
- × 切换控制选手
- □ 盖帽 抢篮板
- 左摇杆：控制选手
- L3 挡拆配合
- R3：战术犯规

操作心得



挡拆配合与双人包夹是两个较为关键的操作，重点在于何时发动，使用什么选手或面对什么选手时才发动。比如对手的外线实力不强而内线实力却又十分强劲的话，那么就可以对其内线队员进行包夹。在对方一些不擅长运球的队员在拿球时因处理不好丧失先机或处于死角时，也可以尝试进行包夹，有机会使对手产生失误。而挡拆配合作为篮球最为基础的配合，拥有许许多多的后续派生战术。NBA 近十年的历史上，最为擅长使用挡拆配合的搭档非[illegible]爵士的马龙和斯托克顿莫属。把握机会使用挡拆配合，[illegible]，不[illegible]如何施展其他技术动作，这与一般的里、外、里节奏同样重要。

EA Sports的年度"骗钱"大作又来了！（笑）国外有玩家有收藏全套的《NBA Live》系列，多边形很是佩服这种玩家啊！（不过比起某公司每年两次足球游戏，EA算是收敛多了）NBA向来在国内人气旺盛，自王治郅、巴特尔、姚明、刘炜等中国球星加入NBA之后，NBA又让我们多了一份亲切感。而前段时间在上海和北京举行的NBA 2004 CHINA GAMES更是让中国观众能亲身体会NBA的无穷魅力。《NBA Live》系列，每年的新作都能给我们带来一些新的惊喜，这次《NBA Live 2005》中又有哪些新奇玩意儿呢？正如游戏宣传口号说的那样，If it's in the game，it's in the game！



文 多边形

本作除了继续继承前作大受欢迎的"王朝模式"之外，还新加入了"NBA全明星周末"模式，下面就为大家来详细说明一下这两个模式！

操作列表

按键	功能	
	进攻	防守
选择键	呼叫暂停	故意犯规
左摇杆	移动	移动
□	灌篮/上篮	盗球
×	传球	切换队员
L1	护球/倚人	防守站位
R1	加速	加速

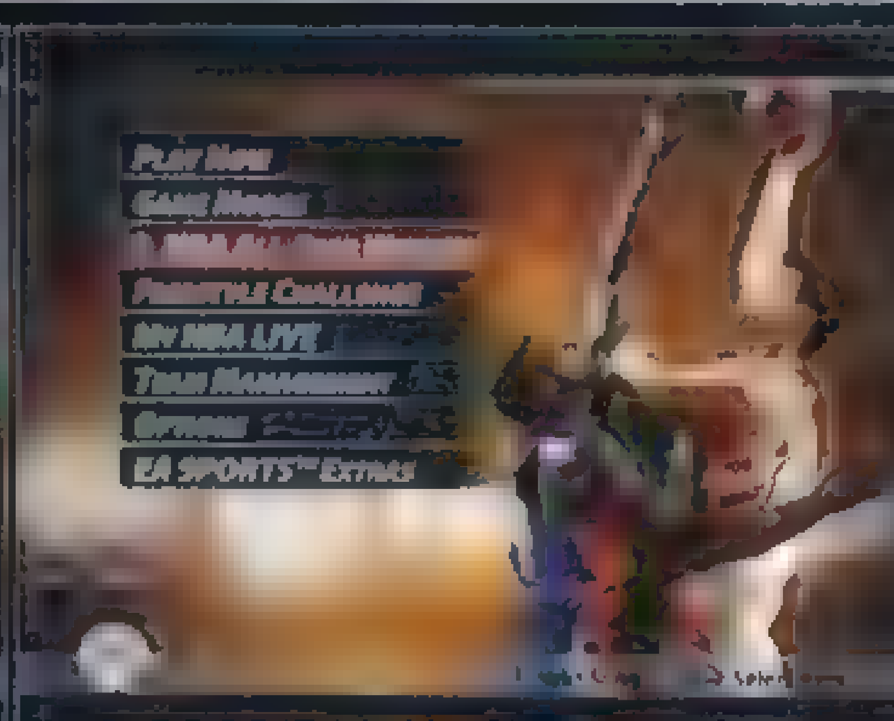
王朝模式详解



在主菜单中选择"GAME MODE"，然后选择"DYNASTY MODE"就进入王朝模式了。在这个从前作继承过来的模式里，玩家既可以扮演球队经理和教练，也可以同时扮演球员，你必须了解从管理到球队的每一个细节，例如训练、比赛、转会等，到了比赛日，你可以选择模拟比赛进程，如果中途对球队比赛不满，可以中断比赛然后进入操作模式来让球队咸鱼翻身。不过虽然你是球队的经理，但是在你上面还有老板，如果球队表现不佳，会随时被炒鱿鱼的。（个人感觉这个模式是EA的一次试验，兴许以后会将这个模式独立出来做《NBA球队经理》的游戏哦。）







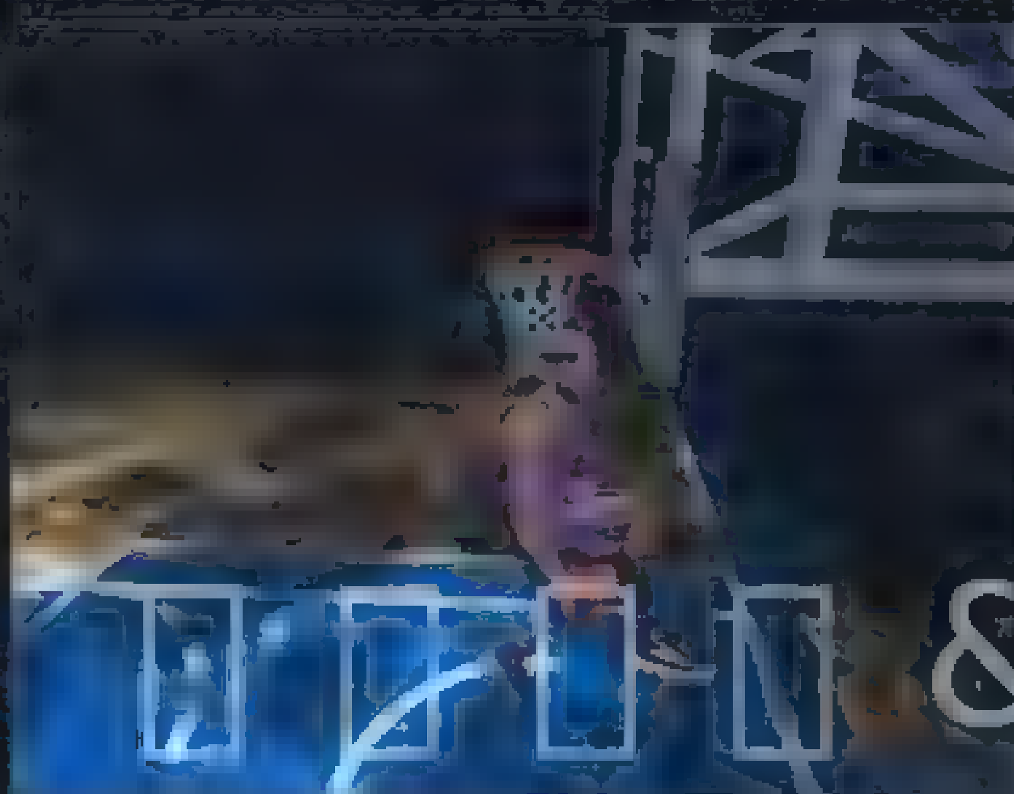
全明星周末详解

这是本作新加入的游戏模式，众所周知每年NBA赛季的中段都会举行全明星周末，而这个模式就是让玩家充分投入到这个篮球的节日中。这个模式包括了"NBA新秀赛"、"三分球大赛"、"扣篮大赛"和"NBA全明星赛"，其中"NBA新秀赛"和"NBA全明星赛"的游戏方式和一般比赛无异，这里就不多谈了，重点谈一谈"三分球大赛"和"扣篮大赛"。

"三分球大赛"可以一共挑选8位三分球高手来互相一较高下，玩家可以选择控制其中一名或者多名球员，也可以和朋友一起来对战。游戏方式很简单，比赛开始后，先按R1键抓起球，然后按□△○×任意一个键投篮，注意按下键和松开键的时机要掌握好，诀窍是按下键让球员跳起，到达最高点后松开键，一般在球员跳到最高点和你松开键之间会有一点点延迟，所以可以考虑一点提前量，也就是说稍微提前那么几帧松开按键，多多练习就可以掌握。最后要注意的是挑选球员时注意他的三分球能力，比如你选择奥尼尔来比赛恐怕是要拿零蛋回家的。

"扣篮大赛"其实才是这个模式的精华所在，不但颇具观赏性，而且成功后裁判会根据表现来打分，夺得冠军会获得极高的成就感，下面先让我们来看看操作列表吧：

按键	功能	
地面时		空中时
右摇杆	扔球	
○	双脚起跳	泵式灌篮
×	双脚起跳并旋转180度	离合器式灌篮



基本的操作步骤是这样的，首先让球员跑动起来，然后按某个键做出起跳动作，跳到空中以后，再按某个键做出灌篮结束动作，之后裁判就会根据你的动作华丽程度给出相应的分数。由于按键比较多，动作组合也比较丰富，玩家可以根据自己的[illegible]做出与众[illegible]的灌篮，例如我们先用右摇杆将球扔[illegible]，然后按[illegible]键双脚起跳并在空中旋转180度，接住[illegible]，[illegible]来一个大风车式[illegible]，[illegible]你的[illegible]在篮板上[illegible]，[illegible]要你动作完成[illegible]

文 阿迪

圣诞夜惊魂	Capcom	ACT
PS2	ティム・バートン ナイトメアー・ビフォア クリスマス ブギーの逆襲 2004年10月21日	日版
	推荐玩家年龄 全年龄	

Tim Burton's The Nightmare Before Christmas

ティム・バートン ナイトメアー・ビフォア クリスマス ブギーの逆襲

故事序幕

本作的故事发生在电影剧情之后，万圣节镇的首领杰克又为了圣诞节表演的推陈出新问题而大伤脑筋，他决定外出冒险旅行顺便也为自己镇上的圣诞节表演累积素材。此时，坏蛋巫奇又趁着杰克外出之际与他的部下们在万圣节镇四处捣乱。在莎莉的呼唤下，杰克及时回到了万圣节镇。为了赶走坏蛋巫奇让万圣节镇的居民过上一个快乐的圣诞节，同时也为了自己心爱的姑娘莎莉。Hurry，Jack！

等级	区别
Easy Mode	敌人的数量 体力、攻击力依次从低到高
Normal Mode	
Nightmare Mode	

键位操作

L1	南瓜杰克变身
R1	圣诞杰克变身
十字键	挑衅
左摇杆	角色移动
□	轻攻击/抛出礼物盒/前方喷火(可长按)
△	抓击 选择礼物盒 范围喷火
○	调查 对话 决定
×	回避 取消
Select	打开地图
Start	总菜单

这是本作其中一种非常有趣的BOSS战法，首先通过击中BOSS或BOSS放出的敌人积蓄音乐槽，然后只要待屏幕上的各种键位弹到中间一格内就可以按下手柄上相应的键位。COMBO数会不断增加，最后如果完美地按节奏点完所有键位的话，就能够给予BOSS绝大的伤害。说句题外话，杰克的歌声也挺不错的。这一种BOSS战法给人一种像是百老汇歌剧的感觉。

让我们一起载歌载舞

灵魂储存者杰克

操作	效果
□ △(蓄力)	□攻击比通常状态强2倍，攻击距离也会增加 △为使出旋转技 蓄力中可移动。
左摇杆旋转360度+□	杰克会使出类似于藏马的风华圆舞阵。
挑衅+△	能够直接使出旋转技，不用事先蓄力。
□×2+△(投掷技)	这招是较为常用的连续技。
连续挑衅+△(旋转技)	这招的方便之处是赚足挑衅数之后还可以对一群敌人造成伤害。

操作	效果
□	向上前方喷出火焰 可长按□键持续喷火 每秒以0.1个单位消耗火焰灵魂的储备量
△	在一定范围内使用火焰扫清敌人，每次消耗1.0个单位的火焰灵魂
备注：随着南瓜杰克的能力提升，火焰灵魂的储备量也会随之增长，最高可达10.0个单位。	

操作	效果
△	切换所装备的礼物盒的种类
□	抛出所装备的礼物盒，随着相应礼物盒等级的提升抛出的数量也随之增加，最多可达3个
L2	无线操作打开礼物盒 不过长时间不按L2 礼物盒也会自动开启
备注 迷惑礼物盒效果为是敌人短时间内聚集在一处，并使他们受到惊吓 毒气礼物盒效果为使敌人中毒削减体力；冰结礼物盒为利用冰封暂时停止敌人行动。	

操作	效果
变身为圣诞杰克，使用冰结礼物盒冻住敌人 然后变身为南瓜杰克使用范围喷火	可以一击消除大量的敌人 在狭小的空间内还可以先抛迷惑礼物盒将敌人聚集在一起 再引发冰结礼物盒，最后一网打尽！



万圣节镇的人和事

Chapter 1 Jack's ReTurn 危险的万圣节前夜

流程：解决了中央广场的几个杂碎小骷髅→地图正上方的大堂→与影子巫奇战斗。

Boss	攻击手段	战法
影子巫奇	抛物线骰子攻击(小) 高空掷物骰子攻击(大) 小幽灵(杂兵)	小幽灵构不成对杰克的威胁，我们只要一心一意对付影子巫奇就OK了。顶多在时使用旋转攻击解解围就可以了。影子巫奇的攻击循环顺序为骰子攻击(小)→骰子攻击(大)→隐身逃窜，中途会放出小幽灵。把握住BOSS的攻击时机，善用×键就能够回避BOSS的攻击。BOSS使用了骰子攻击(大)后只会傻呵呵地走路，这个时候杰克可以尽情地蹂躏他。最后，储满了音乐槽后把握好节奏给予影子巫奇致命的一击吧。



Chapter 2 The Witching Hour 镇子的真相

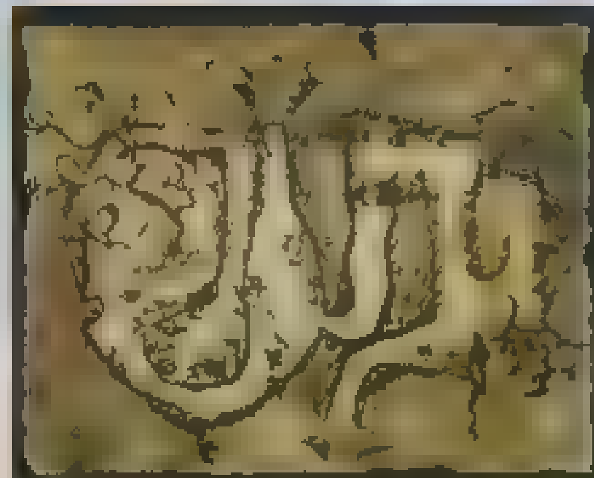
流程：本章无BOSS战，流程为：与水池边的小孩戈普斯说话→大小魔女的店铺→返回水池与戈普斯对话→去身后的下水道(强制战斗)→找到守门人克劳恩→返回地面去镇子大门口(强制战斗)，完成战斗后与库拉恩对话即可离开镇子前往下一章的舞地了。

Chapter 3 The Hanging Tree 胆小的绞刑树



流程：前进往右拐一直走来到绞刑树处与他对话→返回入口碰见巫奇的三个子鬼(强制杂兵战)→去找绞刑树，它拜托杰克帮他找回b具骷髅人偶，并提示杰克的狗ZERO在入口附近的狗屋里→跟随ZERO找到b具骷髅人偶→与绞刑树对话结束本章。

Chapter 4 Crave Danger 被夺回的墓场



流程：绞刑树拜托杰克帮他扶正墓场内倒塌的墓碑→墓碑在屏幕上会有箭头标记，扶正所有倒塌的墓碑→回到绞刑树处与其对话结束本章。

流程：本关就是两场连续的BOSS战，从绞刑树处一直前往坟墓→进入坟墓与子鬼战斗→在坟墓内与BOSS蜘蛛决斗。

Chapter 5 The Crypt Creeper 英雄救美

Boss	攻击手段	战法
子鬼(罗克) 蜘蛛	跳跃扑击 吐丝 前冲撞击	因为罗克整天蹦来蹦去的，我们必须多给点耐心。一看见他跃上空中就得小心他的影子何时罩着杰克，骷髅杂兵适时采取回避，待罗克下地后就猛抽他吧。蜘蛛的惟一弱点在于尾部的箭头标记处，杰克必须绕至侧后方的区域才能用SR击中它。引诱BOSS前冲撞击跳跃扑击然后绕到侧后方进攻是一个好办法，不过得小心BOSS突如其来的吐丝。击中BOSS的尾部后，BOSS在隐身前会放出一前冲撞击大堆小蜘蛛。尽情地残杀它们吧，它们是伤害BOSS和积累音乐槽的素材。本关的歌曲进入了十字键，难度、速度也有所提升，不过成功唱完一曲给小蜘蛛BOSS带来的伤害也是巨大的。

Chapter 6 The Doctor's Hunch 碍事的伊格尔

流程：从绞刑树处返回万圣节镇，来到镇广场右方的费凯尔博士的研究所→使用之前获得的钥匙开门进入，往研究大屋方向有电网不能通行→左拐(角色方向)来到一个平台下(强制战斗)→利用SR攀上平台，变身为南瓜杰克用△喷火烧毁阻挡开关的木板→调查开关，然后原路返回研究大屋前与守门的伊格尔对话，需要零食脆骨片才能通行→去魔女的店铺买脆骨片，中途遇见子鬼绍克(强制战斗)→大魔女告知脆骨片已售完了，去广场水池旁找小孩戈普斯说话→回答戈普斯的10条问题(顺序随机，内容固定)，获得及格或以上成绩就能够取得道具脆骨片→返回研究大屋前将脆骨片交给伊格尔。

Chapter 7 The Lightning Round 绍克的陷阱



流程：进入道路右侧的发电所，注意沿途的敌人→按一下△键抓住石块(请注意不要抓木箱或铁桶)，杰克会一边旋转石块一边前进→走右边外侧的道路，使用石块投掷砸碎沿途的碎石堆→走到尽头如法炮制使发电机暂停工作→有1分30秒的时候给杰克进入研究大屋，沿途有敌人干扰，可以赚点连击数和惊吓数→进入研究大屋，我们面对的是一条螺旋回廊，而子鬼绍克在顶端不断地扔大石球→注意利用回廊一侧的小门和高处的平台进行回避→冲到回廊顶层进入一侧的小门内结束本章，跃到对面平台进入伊格尔的房间内可取得一个水晶骷髅。

Chapter 8 Changing Brains 被替换的大脑

流程：由于费凯尔博士被巫奇换了一个邪恶的大脑，所以性情大变竟要对付杰克。利用歌声使博士清醒吧，替博士换回原来善良的大脑。

Boss	攻击手段	战法
费凯尔博士	机枪扫射 铁爪旋转 电击	博士的攻击顺序依次为：机枪扫射→铁爪旋转→电击。其中机枪和铁爪都是可以击破的，机枪使用南瓜变身的△范围技可以直接击破，省却了躲避时间；铁爪则可以用SR直接击破其中一个，减少一次回避次数。电击则需要在电枪闪光的一瞬间进行回避，落地后还需前进一小步，因为电流范围短时间不会消退。利用这三种攻击的间隔时间用△抓住博士，抖出音符积累足够的音乐槽。完整地唱完一曲再抓起一旁正常的大脑按□掷向博士，两次即可令博士回复正常。

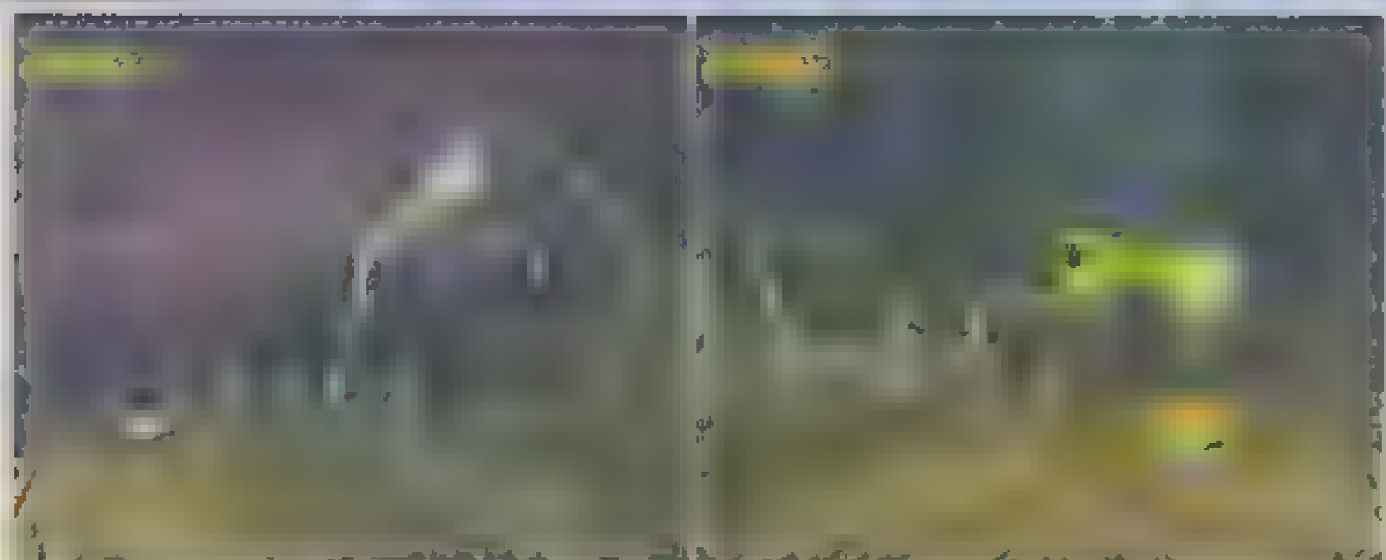


Chapter 9 Pumpkin Patch Possession 南瓜田的噩梦



流程：在研究大屋最底层反复砸角落里的木桶，能够吃到很多Soul→来到镇子右下角的南瓜田→小心沿途的小南瓜所爆出的恶灵→一直前进来到石桥旁遇到皮希玛斯，他告诉杰克石桥被毁了，要去大南瓜处必须绕道→沿着地图左侧的道路一直前进，途中会经过几处需用△攀过的地形→翻过地图所示的第3个沟壑时结束本章。

Chapter 10 Barrel's Maze 南瓜桶迷宫



流程：首先回身打击树上的南瓜头，才能使阻挡前进方向的树枝卷曲让开道路→一直前进再左转，杰克会发现有树枝挡路却在四周没有发现南瓜机关→返回山坡上方去右手边(角色方向)用△抓起炸弹，然后来到图示位置扔到对面炸开南瓜机关，挡路的树枝就会卷曲→一直前进来到图示位置，使用SR攀到对面山坡打开南瓜机关，坡下的道路就可以通行→来到石桥处结束本章。

Chapter 11 Peril in the Pumpkin Head 在大南瓜洞穴中……

流程：大南瓜下→攀上大南瓜进入内部→通过三层(强制杂兵战)→最后一层与巴瑞尔进行BOSS战，战胜后本章结束。

Boss	攻击手段	战法
巴瑞尔	射击	巴瑞尔的攻击比较单纯，但是威力不小。不过他的移动速度明显没有在墓地遇到的另一个子鬼罗克快，用SR狂抽他吧。一旁的骷髅杂兵使用旋转技清除即可。关键是不能与巴瑞尔拉开距离，中近距离战对杰克的SR非常有利。

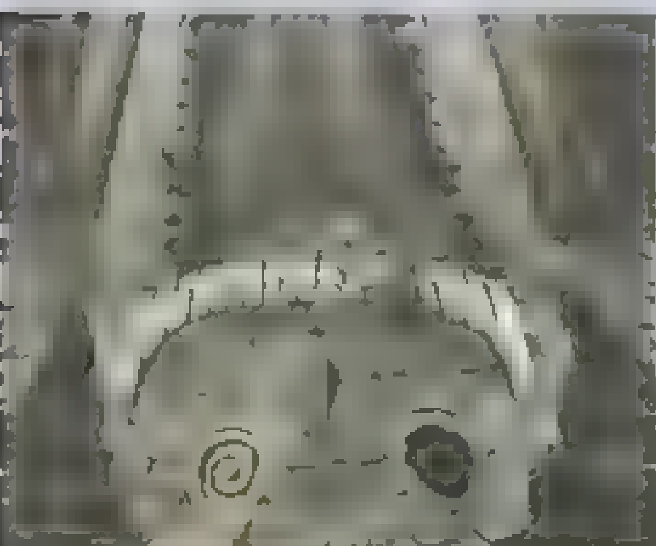
Chapter 12 Runaway Clown 暴走的克劳恩

流程：从南瓜田原路返回镇子(过了石桥后可以抄画面上方的捷径)→使用上一章获得的钥匙打开教堂后方的门进入居民区→发现克劳恩的独轮车失去控制暴走中，变身圣诞杰克用礼物使他晕眩一次，然后和门口处的大魔女说话→前往费凯尔博士的研究大屋，和博士说话后去屋子的左边，有一个闪闪发光的箱子调查后可获得工具→原路返回居民区，如法炮制令克劳恩暂停暴走，然后来到他的身边按Start调出菜单，使用在博士处获得的工具修好克劳恩独轮车，本章结束。

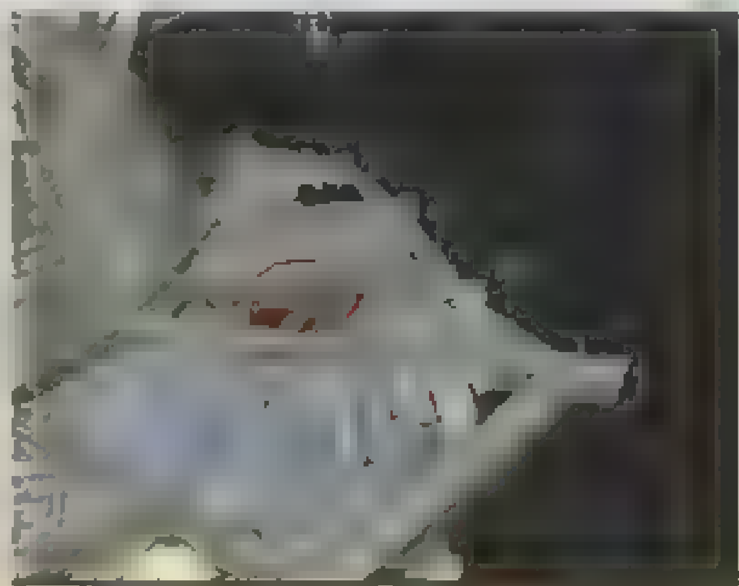
Chapter 13 The Vampire Brothers 蝙蝠四兄弟

流程：进入吸血鬼兄弟的城堡，调查桌子触发情节→出门后抓住第1只蝙蝠(近身待其未发觉时按△)，返回吸血鬼兄弟的城堡将其放回左边第一个棺材内(以后每抓到一只蝙蝠就得返回放入一次)→进入处刑所区域，第一个拐弯处左拐然后再左拐最后顺着阶梯登上房子的屋顶，最后来到鱼骨障碍处抓到第2只蝙蝠→回到鱼骨障碍处，一路攀到建筑物的上层，沿路前进可看见第3只蝙蝠，这里其余杂兵较多系统容易判错目标，所以最好不要惊动第3只蝙蝠→来到下水道区域(第一个拐弯处左拐然后直走，入口在道路的右方)，一直前进来到一个平台，利用南瓜杰克烧毁平台右下角的木板进入暗道(随后还得烧毁一处)，然后沿路前进来到双鱼之暗室，击败此处的全部敌人可以安全抓到第4只蝙蝠返回吸血鬼兄弟的城堡放入棺材结束本章。

Chapter 14 The Mayor's Madhouse 村长的塔屋



流程：来到上一章登上屋顶的房屋处，右转→直前进，途中有稻草骷髅要对付→进入梅亚镇长的塔屋，击败门前的两只石像猩猩，然后将上一章收集的四把钥匙安放在塔屋前门口的人面地板上就可以进入塔屋→发现梅亚被拘禁，1层右边的楼梯只是绕圈而已，从左边的楼梯一直向上走进入塔屋外围→顺着地势一直往上走，尽量走到尽头才进入屋内→在2层救出梅亚后继续前进，选择梅亚身后的门进入屋内，不要进入旁边的门→来到一个小平台处击败几个骷髅，在屏幕上方的平台处攀上第3层然后进入外围→接下来是往屏幕的左方前进，小心沿途上的"×"状木板，踩中会跌落下一层→走到尽头进入屋内，有一段稍有偏差就会一脚踏空的阶梯，一旁还会有敌人向杰克喷射炸弹，在此速度要快，一气呵成走到阶梯尽头的门进入就能够结束本章。



Chapter 15 Rooftop Rumble 子鬼的反击

Boss1	攻击手段	战法
子鬼×3(浴缸)	冲击 扔炸弹	使用SR狂抽可以快速削减他们的体力，不过得小心他们一唱歌时就会加速向杰克冲来，必须预先作好准备。此外他们抛出的炸弹可以把握时机在空中就击爆它。将他们的体力削减至0，三个子鬼所坐的浴缸就会被击毁。接下来是同时对付他们3只鬼。
Boss2	**攻击手段**	**战法**
罗克 绍克 巴瑞尔	跳跃扑击 范围毒气 射击	对付这3只子鬼必须采取游击战，千万不要长时间死盯着1只来打，这样的话其他2只就会见机攻击杰克。用SR快速击倒其中1只后，回避至另一只身旁再将其击倒，重复此步骤至音乐槽MAX发动歌剧必杀。1次歌剧必杀就能够同时将3只子鬼的体力几乎削减一半。

Chapter 16 The Grisly Gauntlet 恐怖的回廊

流程：首先一路前进攀上2层平台，选择右手边的道路→攀到平台上选择右手边的移动浮台→沿路一直前进下到1层平台→直走到尽头选择中央处攀上1层和2层之间的平台→继续攀上2层平台，在第1个锯齿和第2个锯齿之间靠近平台右侧攀过另一边的平台→移动浮台带着杰克来到对岸，一直前进注意喷火石像的时机，进入尽头的房间来到休日的牢狱→调查绿色的圣诞树门，身后出现了久违的大蜘蛛，击败它后可以选择在中央的铁笼处回到镇上也可以从圣诞树门继续前进→来到炽热地狱平台，系统会提示玩家必须变身为南瓜杰克点燃蜡烛→一直前进，在平台上选择右手浮台，然后乘坐1层尽头处的移动浮台升上2层→注意扑克牌K挥刀和扑克牌Q喷炸弹的时机，一路前进同样选择右手浮台降下1层→沿路有许多补血的绿魂，进入尽头处的门结束本章。

Chapter 17 Casino Clash 巫奇之战

Boss	攻击手段	战法
麻袋巫奇	旋转刀锋 爆炸骰子 玩具士兵	对付旋转刀锋的办法是站在转盘中央与边沿的中央位置，这样就不会被两侧的刀锋削伤。当然玩家也可以尝试摧毁边沿的刀锋赚点音符。麻袋巫奇会放爆炸骰子出两种爆炸骰子，一种是红色即爆，另一种为白色逐渐变红再爆。第一种躲避即可，而第二种就是攻击BOSS的大好时机。因为麻袋巫奇发出此招后会不玩具士兵断吸气将杰克吸到中央平台边利用刀锋削伤杰克，趁此机会抓住白色骰子扔向BOSS，他会被迫吞下骰子，最后骰子当然会在BOSS的体内爆炸，然后BOSS会被炸晕。把握机会狂抽BOSS吧！而对付玩具士兵则更简单，待其列队站好时直接用南瓜杰克的范围喷火攻击就能将整列士兵击退，然后有趣的是士兵们会掉转枪口攻击站在上方的麻袋巫奇。



Chapter 19 The Hinterlands Part 1 迷路森林1

流程：一共有6条道路通往迷路森林左上角的位置X，本章所需要完成的就是按先后顺序进入该位置安放和取出假日铭牌→首先从1来到B区域，再从2进入X安放第1个假日铭牌→从2原路返回，进入B区域下方的3来到C区域→进入C区域左方的4回到X位置，安放第2个假日铭牌→原路返回从C区域右方的5回到初始区域→进入左下方的6，来到D区域进入上方的7→来到E区域首先进入右手边小路的8，返回位置X开始拿取巫奇的假日铭牌的第1战→原路返回，进入E区域左手边的9来到X位置开始第2战→从E区域的7返回D区域，进入左下方的10，进行第3战→原路返回D区域，从右手边的6回到初始区域→进入对面的11进行最后一战→拿取4块巫奇的假日铭牌后，从迷路森林的入口返回月之丘→在原先放置假日铭牌的石像处使用巫奇的假日铭牌进行替换，完成后结束本章。



Chapter 22 Christmas Town 圣诞节镇

流程：本章的目的是恢复被巫奇捣蛋过的圣诞树，共需收集5个圣诞装饰→在镇子入口待火车经过时，使用三连跳登上火车末节车厢，在途中攀到右手边的房间去(强制战斗)，胜利后获得"圣诞蜡烛"→来到镇子的中央部分，发现旋转木马坏了，乱喷子弹，使用360度左摇杆(旋转)+□的技巧将木马的子弹反弹回去，击毁全部木马后获得"圣诞袜"→将分叉路的指向开关调到左边，待火车过来后登上末节车厢，中途攀上左边的房屋取得"圣诞金星"→来到镇子的左上角，在三盏熄灭的路灯前使用南瓜杰克的大范围喷火点着三盏路灯，此时身后的房屋就可以进入了，击败房屋内的敌人可获得"青色挂饰"→调查屋子旁的小圣诞树可获得"红色挂饰"→最后返回镇子中央的大圣诞树旁与绿色小人说话，恢复圣诞树原本的光彩后结束本章。



Chapter 24 Taking out the Trash 垃圾王

Boss1	攻击手段	战法
垃圾王巫奇1	拍击 垃圾雨 震地	一开始系统会提示注意两旁的燃气喷嘴，击败巫奇的关键也在这里。预先变身为南瓜杰克并引诱巫奇跳到喷嘴前，使用喷火点燃气体就会令巫奇受到烈火灼伤。重复上述步骤即可击败垃圾王巫奇的第一阶段。
Boss2	**攻击手段**	**战法**
垃圾王巫奇2	歌声回击	垃圾王巫奇的第2阶段战斗完全是按键唱歌剧，如果玩家错误过多的话，就会被巫奇的歌声回击夺取体力。歌剧共分四个阶段：1、2、3阶段的速度都不是太快，杰克分别会以通常状态、圣诞杰克、南瓜杰克的变身与巫奇"献歌"。第4阶段○×、□△的速度较快且交替出现，而且第4阶段如果失误过多的话，杰克的体力也会被大量削减。友情提示玩家在第1阶段即将结束时，先喝一瓶泉水将体力补满，这样子的话第2阶段的把握就比较大了。



Chapter 18 Spiral Hill 螺旋山

流程：与镇子大门旁的绞刑树讲话，然后去上方的大堂与镇长梅亚讲话，最后离开镇子前往墓地→先呼唤出杰克的爱犬ZERO，然后在ZERO的指引下取得墓地南门的钥匙(位置在大树背后的毒气通道的尽头的墓碑上)→赶往墓地南门(位置在墓冢的反方向道路的尽头)→进入后就是月之丘地域，前进道路是一条直路，隐藏房间就看各位玩家自己的决定是否进入了，一直前进小心狭窄的连续S形弯路中的石像鬼敌人→来到月之丘的尽头调查左方的石像，然后将之前收集来的假日铭牌按相应的形状在石穴前安置好，然后杰克就会高歌一曲献给在高处藤蔓上的莎莉→最后进入迷路森林地域结束本章。

Chapter 20 Fire and Ice Frenzy 双角

Boss1	攻击手段	战法
冰角	横扫 砍击	变身为南瓜杰克，长按□持续喷火就可以慢慢使冰角融化
Boss2	**攻击手段**	**战法**
火角	横扫 砍击	任何一角被击败后，另一角都会狂暴化，这时可以送它一个迷惑礼物盒使其恢复正常。然后继续使用圣诞杰克的冰结礼物盒将火角持续冰结就能够慢慢削减它的体力。



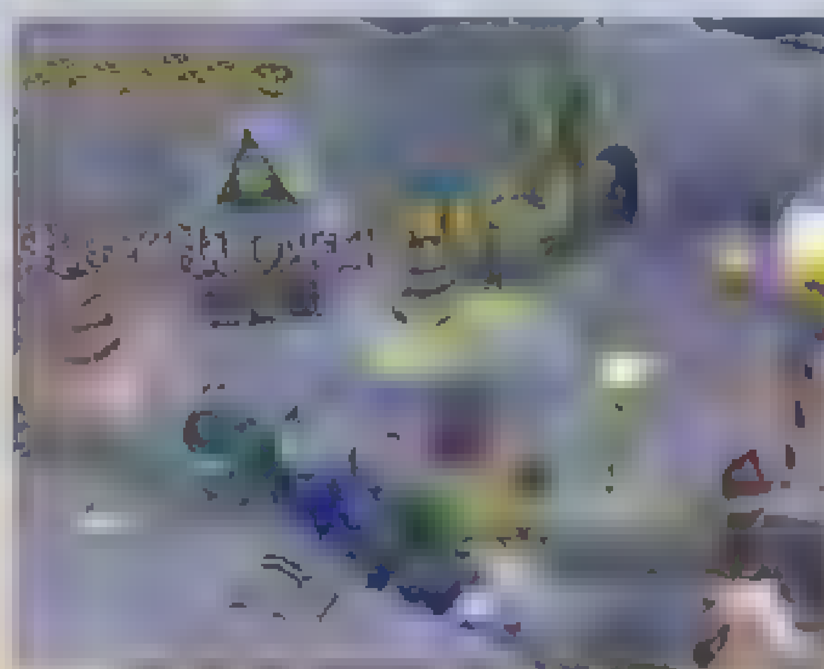
Chapter 21 The Hinterlands Part 2 迷路森林2

流程：本章的目的是将所有假日铭牌重新安放好→进入迷路森林后发现原本不能通行的道路已全部打开了→参考第19章的地图将4块假日铭牌重新安放好→最后进入F区域右下角的12，来到F区域，进入右下方的13→最后来到迷路森林中央，将圣诞假日铭牌安放在区域中央的大树上，杰克就会被大树吸了进去，本章结束。



Chapter 23 Saving Sandy 圣诞老人营救大作战

流程：巫奇将圣诞老人绑在镇子的铁路交汇处，绳子被他的私人火车剪断就立即Game Over→火车会从4处隧道出现，尽量保持身处铁路交汇处，因为这里的视角使于把握火车的动向→当火车从某1处隧道出里后，优先将分叉道处的开关拨向安全的一边(即没有绳子的道路)→然后抓紧机会仿佛击打火车，小心身旁的杂兵，建议抓住它们投向火车即可，反复进行上述步骤至击毁火车→巫奇见阴谋失败，立即驾驶抢来的鹿车离开(有一个小孩在巫奇的鹿车上扔了一个神秘礼物)，而杰克和圣诞老人则驾驶着莎莉带来的骨头鹿车随即追去。





光环2

完全攻略与游戏同步推出！

这是一场必须要赢得的战争！

《光环》编年史[原载自官方小说《REACH的陨落》]

时间	事件
2494年	波江星系(Eridanus system)发生叛乱。
2496年	联合国安理会(UNSC)出兵镇压波江星系，损失4艘星际级驱逐舰。
2510年	罗伯特·迈克李斯(Robert McLees)博士在火星的"迈克李斯造船所"建造出秋风之墩号(Pillar of Autumn)驱逐舰。
2512年	来自Sigma Octanus星系4号星球(Sigma Octanus IV)的地质勘探组发现一些含有奇特成分的岩石，它们来自于大约6万年前的数次流星冲击。
2513年	以罗伯特 瓦特斯为首的的波江星系叛乱被安理会成功镇压(代号"[illegible]"的军事行动)，罗伯特 瓦特斯被驱逐到当地小行星带。
2517年 8月17日	凯瑟琳·海瑟(Catherine Halsey)博士试图阻止雅各布·凯斯(Jacob Keyes)上尉到波江星系第二殖民星球挑选编号为117的约翰(John)入伍，6岁的约翰当时在极乐世界城(Elysium City)119号小学读书。
2517年 9月23日	斯巴达II(SPARTAN II)计划正式展开，包括约翰在内的75个士兵入伍。
2519年 7月12日	约翰晋升为队长。
2525年 2月3日	人类在外部殖民星系Harvest上侦察到不明物体发出的信息，随后信息消失，前去调查的"ARGO"(南船座)号侦察船也随之失踪。
2525年 3月9日	参加斯巴达计划的75个少年都历经了折磨，其中31个死亡、12个终生残废、32个合格。
2525年 9月12日	晋升为下士的约翰带领着斯巴达战士作为安理会驱逐舰的先遣队，奉命捉拿前叛军首领罗伯特 瓦特斯上校。任务顺利完成，但约翰受了伤。
2525年 10月7日	由Heracles(武仙座)号驱逐舰、Arabia(阿拉伯半岛)号护卫舰以及Vostok(东方)号护卫舰组成的安理会战斗群进入Harvest星系，发现数个殖民星球已经被摧毁。其后战斗群遭到一艘外星太空船的袭击，数艘护卫舰被毁，驱逐舰被严重破坏，最后战斗群成功执行跳跃式星际飞行逃离Harvest星系。截取到的信息显示：外星人自称为星盟(The Covenant)，并声称"毁灭你们是神的旨意，我们是执行者"
2525年 11月1日	普雷斯顿 科尔(Preston Cole)中将率领舰队向Harvest星系进发。
2525年 11月2日	"MJOLNIR"计划开始着手准备，专门研制斯巴达战士专用的新型保护装甲。
2525年 11月27日	斯巴达战士们首次在Chi Ceti 4星球的大马士革城测试"MJOLNIR"装甲。之后斯巴达战士们准备到华莱士(Wallace)舰长率领的联邦号护卫舰报到，但途中遭到袭击。斯巴达战士们试图
	在星盟战舰里引爆一颗核弹。虽然最终星盟部队未被歼灭，但迫使他们撤退。塞缪尔034(Samuel-034)在战斗中牺牲。
2531年	普雷斯顿·科尔(Preston Cole)舰长率领的舰队在Harvest星系击败星盟部队。(人类与星盟的战舰数量比例为3：1，伤亡比例为1：2)。
2535年 2月12日	位于Lambda Serpentis星系的Jericho VII星球陨落，士官长加入德·布兰克(de Blanc)率领的Resolute号驱逐舰。
2550年	秋风之墩号调往Zeta Doradus星系服役。
2552年 7月17日	Sigma Octanus星系内基本急救站的威廉 [illegible]洛弗尔(William [illegible])时发现星盟舰队踪迹。
2552年 7月17日	雅各布 凯斯率领Iroquois号驱逐舰与4艘星盟战舰激战(2艘护卫舰、2艘驱逐舰、1艘母舰)，并摧毁其中3艘。凯斯的外号"Keyes Loop"因此得名。斯坦菲斯(Stanforth)司令提拔凯斯为指挥官。幸存的星盟母舰逃向Sigma Octanus 星系4号星球，并派出星盟地面部队入侵Cote D'Azur城。
2552年 7月18日	斯巴达战士和星盟地面部队在Cote D'Azur城交火。最终人类使用核弹消灭了大多数星盟战士(少数人类死亡)。与此同时，48艘安理会舰船和20艘星盟战舰交火。战斗中，雅各布·凯斯率领的的Iroquois驱逐舰摧毁了星盟一艘隐形战舰，使得其他星盟战舰失去核心。人类最终剩下7艘战舰，数量不及人类的星盟战舰仓皇逃窜。Iroquois驱逐舰返开往殖民星"REACH"做战果报告，星盟将追踪器发射到了船体上…
2552年 8月12日	士官长到殖民星"REACH"海军情报局汇报工作，在这里他第一次见到雅各布 凯斯舰长，同时他还再次见到了凯瑟琳 海瑟博士。
2552年 8月25日	凯瑟琳·海瑟博士与人工智能科塔娜(Cortana)挑选秋风之墩号驱逐舰来执行"MJOLNIR"任务。雅各布·凯斯为舰长。
2552年 8月27日	25名斯巴达战士参与的"MJOLNIR"任务正式开展。
2552年 8月27日	士官长升级神经中枢系统以及装甲，新系统可以嵌入人工智能科塔娜，新装甲则由星盟护盾技术制造而成。
2552年 8月30日	海军情报局特殊作战部的艾克森(Ackerson)上校试图毁灭科塔娜和士官长，作为报复，科塔娜将他调往前线作战。
2552年 8月30日	跟随追踪器而来的星盟舰队突然发动袭击，殖民星"REACH"陨落，幸存的人类驾驶着秋风之墩号逃离，星盟继续追击[illegible](《光环》讲述的就是之后发生的故事，所以游戏开始时舰长问科塔娜的第一句就是"科塔娜，我只想知道，他们追上来了没有？")

前代故事梗概

遥远的未来……人类已经建立了庞大的星际帝国，以地球为核心的联合国安理会统治着整个人类社会，移民者的脚步踏遍整个太阳系以及临近的一些星系。在星际移民的途中，人类和异族星盟之间发生了战争。

人类对星盟的了解甚少，只知道他们是信仰同一宗教的六七个种族(甚至更多)组成的联盟，他们追随自己神秘的宗教信仰，并且坚信人类探索的步伐践踏了这种信仰，所以发誓要消灭人类。

公元2552年，人类和星盟之间的战争到达了炽热期，科技相对落后的人类一直在战争中处于劣势状态。该年人类重要的殖民星球"REACH"在星盟的突然袭击下陨落，幸存的人类战士们乘坐秋风之墩号驱逐舰离开。

在[illegible]次跳跃式星际旅行之后，秋风之墩号来到一个神秘人造环状带"光环"附近。光环直径长达[illegible]万公里，内侧有山、水、植物……以及和地球上一样的气候变化。

星盟舰队的再次突袭使得秋风之墩号无力抵抗。凯斯舰长果断地命令所有人撤离到光环上面，秋风之墩号上惟一的一名斯巴达战士(也就是"士官长")携带着人工智能科塔娜一起来到了光环上。

由于迫降地点的不同，士官长需要找到剩余的人类部队，并且营救已经被星盟俘虏的凯斯舰长。

经过几场遭遇战，士官长渐渐地发现了光环的神秘用途——先驱者制造它并用它来困住异种虫族，而虫族是一种具备顽强生命力的寄生异种，就连神秘的先驱者都惧怕这种异种的存在。妄图利用光环来做星际武器的星盟误将虫族放出，人类和星盟同时陷入了虫族的包围当中，危机时刻，光环的人工智能"引导者"(343 Guilty Spark)出现并声称可以找到消灭虫族的方法，在其指示下，士官长一路厮杀将图书馆的索引器带到了控制室核心，开启了光环。

意外的是，引导者所谓的消灭虫族，原来是消灭虫族的食物——银河系所有生物。光环已然开启，引导者凶相毕现，士官长不得已只好突出重围，并摧毁光环几个重要基地的溶解反应装置，使光环的武器瘫痪。最后，士官长在科塔娜的引导下找到了已经被虫族寄生的凯斯舰长，得到引爆秋风之墩号核动力装置的芯片，威力惊人的核爆摧毁了光环上的一切……

先驱者是什么人？他们为什么要建立光环来困住虫族？还会有其他的光环吗？在殖民星"REACH"爆炸之后，[illegible]和我一起幸存下来的[illegible]战士吗？地球[illegible]况如何了？

士官长带着这些疑问，驾驶着飞船飞向地球……





战术建议

《光环2》的双手持枪系统针对可以快速定位准星的玩家做出了优化。依靠此系统，一向喜欢进攻的玩家可以在游戏中从头到尾过足射击瘾。不过与之对应的是手雷只能单手投掷，这样相对平衡了游戏中敌我角色的攻击力。

这里比较推崇的做法是双手混合持刺针枪、电浆枪、鬼面兽电浆枪、轻机枪等轻武器，而后备武器则装备攻击步枪、星盟卡宾枪、星盟榴弹枪等中型武器。光束步枪、火箭发射筒、燃料炮等武器其优、缺点相互牵制太大，所以不推荐经常使用，但可以短时间内利用这些重型武器来打击敌人，然后马上抛弃转而换成中型武器继续投入战斗。

由于玩家在游戏中的大部分战斗里都是处于一种“敌进我退”的状态，所以双手持武器就成了必然的一种装备习惯。从前作中就养成了“利用手雷弹来牵制敌人”这一习惯的玩家，可能一开始进入战斗还不是很适应。多加练习的话，手雷完全可以配合双枪同时使用，能做到熟练切换“投掷手雷弹”与“双枪射击”的玩家，将在游戏中取得较大优势。

麦格农手枪：虽然换弹速度快，射击精度也高。但攻击力低是其致命缺点。可双手持枪。
轻机枪：火力覆盖面积广，可双手持枪。攻击力适中。在游戏初期可以依赖它闯天下。后坐力大会影响准星的准确性，不过高手可以无视。
攻击步枪：带有4倍狙击镜的改良步枪，可以多发子弹连射。攻击力适中。
散弹枪：攻击力高，换弹速度慢，射程短。适合在狭小的房间里使用。
火箭发射筒：射击后引发的爆炸可以“拖累”大批敌人，用它来阻挡敌人的进攻是再好不过的选择了。缺点是换弹速度慢、弹药难觅。
破片手榴弹：引爆速度比前作有所提高。可以利用它的爆炸来攻击到一些视觉死角的敌人。
机枪：固定于地面的定点武器，火力凶猛。缺点是一旦操作则无法自由躲避敌人的攻击。
电浆手枪：性能和人类手枪差不多的星盟低等武器，可以蓄力攻击、双手持枪。
电浆枪：星盟精英部队经常使用的中型武器，无论是换弹速度、射击精度甚或攻击力都有不俗的成绩。可双手持枪。
鬼面兽电浆枪：从名字都可以看出此武器的霸道之处，该枪形状和普通电浆枪很相似，枪身也被喷染为鲜红色，攻击力比电浆枪稍强。游戏后期双手持该武器来攻击敌人会起到意想不到的效果。
刺针枪：子弹带跟踪效果，并且射入敌人体内后会爆炸。有的时候用它来对付鬼面兽等一些大块头敌人有奇效。可双手持枪。
光束步枪：星盟狙击枪，攻击力比人类狙击枪要高，有连射速度限制，两束激光之间的发射间隔过短的话会强制冷却后才能再次使用。
圣堂防卫者光束枪：从圣堂防卫者身上得到的激光武器。缺点是射程有限，优点是射中敌人后可以给予连创。
星盟卡宾枪：带狙击功能的激光卡宾步枪，各项能力都很均衡。火力虽然不密集，但精度很高。
星盟榴弹枪：连射速度和攻击力都有骄人的成绩。只可惜弹药难觅。在狭小环境里使用该武器要小心别伤到自己。
燃料炮：整体性能比人类火箭筒更胜一筹的重型武器。用它来攻击敌人的乘物相当不错。
光束剑：2代里功绩最显赫的武器，使用次数的限制丝毫掩盖不了它的优点。攻击力奇高，在大部分场合下使用光束剑来御敌都是对自己生命负责的最佳表现。
电浆手榴弹：有着粘附特效的星盟手雷弹。敌人一旦被其粘住在劫难逃。
电浆加农炮：固定于地面的星盟定点武器，比人类机枪性能高出很多。

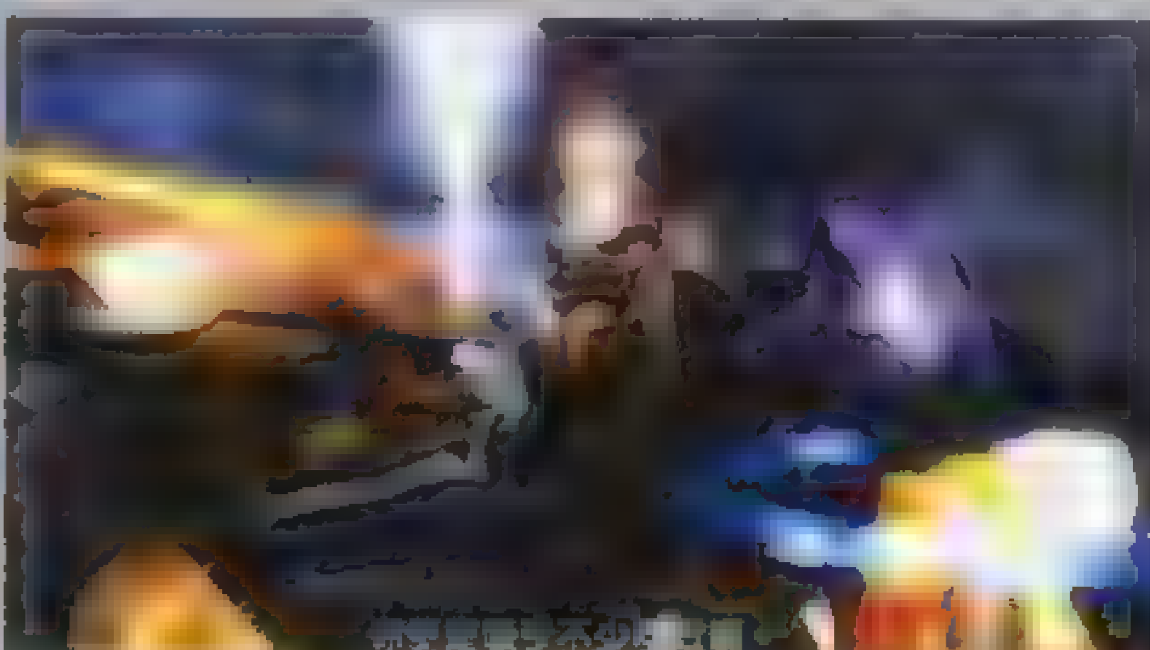
游戏操作介绍

左摇杆控制人物行进，右摇杆控制准星瞄准。	
L键	单枪状态时扔手雷，双枪状态时为左枪射击。
R键	右枪射击。
A键	跳跃。
B键	近身攻击(双枪状态时会即刻扔掉左枪)
X键	单枪状态时为装填当前武器的子弹，双枪状态时轻按为更换当前武器的子弹，长按为扔掉右手武器拣起地上的武器。
Y键	单枪状态时轻按为互换随身携带的两种武器，长按为左手拣起地上武器。双枪状态时轻按为扔掉左手武器，长按为扔掉左手武器并拣起地上的武器。
白键	士官长为开灯，如果场景不是很昏暗，灯光会在数秒后关闭，本作中电筒没有时间限制。神风烈士为隐身，隐身有时间限制。
黑键	切换手雷的种类。

攻略开始

1 异教徒

光环爆炸之后，星盟痛失圣祭环带(光环)，在光环废墟旁边的星盟博爱之城里正召开紧急会议。主宰星盟的议会祭司们一致认为必须通过惩罚星盟舰长来平定民心，因为“圣朝之旅即将展开，你所犯下的错将拖累你，无法与我们同行圣朝之旅”……星盟舰长被判处电刑。



2 军械库

请听从炮队中士的指示

进入“能源护盾测试站”

启动“能源护盾测试站”

在世界的另一边，从光环爆炸中逃离出来的士官长被地球开罗空间站收回，此时他的装甲全部需要调整。首先士官长要听从炮队中士的指示做一些准星测试，然后再进入能源护盾测试站按住X键不动补充护盾能量。

跟着升降梯内的约翰逊上士

能源护盾调试完之后，士官长跟随约翰逊上士进入升降梯，走出升降梯后进入缆车，沿途可以看到空间站的大致结构。同时约翰逊向士官长介绍了一下开罗空间站的近况。缆车停稳之后，士兵们在门外欢迎士官长的归来，胡德(Hood)统帅特别向士官长、约翰逊上士以及凯斯舰长的女儿米兰达·凯斯(Miranda Keyes)做出表彰。这时，星盟舰队通过异次元通道飞达地球并发起了进攻……



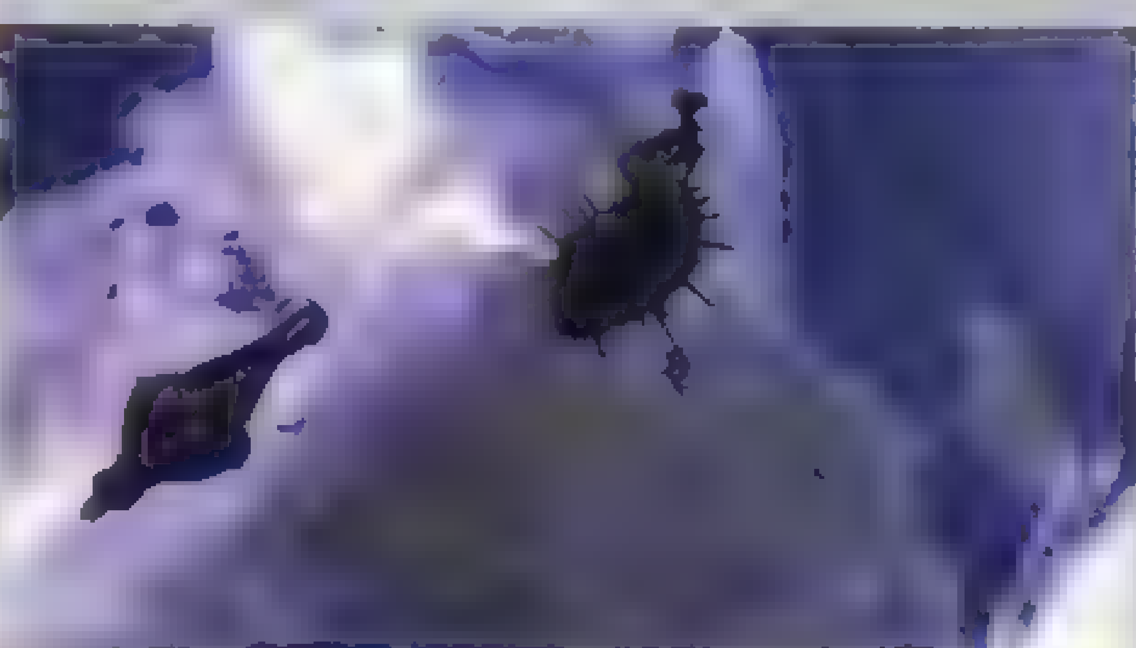
3 开罗航战

击退入侵的星盟敌人

激烈的枪声从娱乐室传来，士官长在投身战斗之前，身边有麦格农手枪、轻机枪、攻击步枪三种武器提供使用，建议将攻击步枪带在身上做后备武器，然后双手装备轻机枪。装备完毕之后，来到娱乐室，星盟破门而入，在这里用火力来热烈地迎接精英和野猪怪这两位老朋友吧。随后通过楼梯来到中庭，消灭部分敌人之后从庭院的左梯来到战机停靠坪，星盟战机直插在坪外的玻璃上，消灭不断涌入的敌人星盟士兵，这时候目睹了人类一个空间站被炸。继续通往下一个战机停靠坪，这时候又一个空间站被炸毁了……

寻找星盟的炸弹

爆炸都是星盟埋放的炸弹引发的。科塔娜此时汇报说开罗空间站也被星盟安放了炸弹，一定要把它找出来。沿着停靠坪的地下通道走，这里会和几个隐形精英交火。接着再来到一个庭院，消灭敌人后从庭院左边的楼梯一路来到庭院的另一边，接着顺着通道来到了空间站外部，由于外界没有空气，人类无法呼吸。继续扫敌的任务只有交给士官长一个人。在外部消灭3个飞行精英后到右侧通过减压室，这里会遭遇新



的星盟士兵甲壳虫。它们除了飞来飞去也就不懂别的了(笑)，由于防御力很低，所以很容易对付。接着消灭升降机上的一些敌人，乘坐升降机来到空间站外部结构上，干掉剩余的精英再乘坐减压室来到一个大堂里，消灭掉敌人后停止炸弹的倒计时。士官长突然有个疯狂的想法——把炸弹送回到星盟巨型战舰上。士官长打开仓门，巨大的吸力把炸弹吸出舰身。在炸弹被吸走的一瞬间，士官长抓紧炸弹并跟随飞出，随后亲自将炸弹送到了星盟巨舰的核心部位。眩目的爆炸火光充斥着整个宇宙。士官长在爆炸的冲击下落在了米兰达指挥的鹈鹕号战舰上。鹈鹕号直冲地球，战斗才刚刚开始……

4 外围地带

防卫[illegible]队直到援军抵达

根据情报，星盟一个名叫“悲苍”的先知在地球非



洲坦桑尼亚的桑给巴尔岛向人类发出求救信号，求救原因不明。但不管是敌是友，人类都要做出反应。此行的目的是活捉悲苍先知。士官长一行人驾驶着三架“鹈鹕”号飞船到达预定地点，但遭到星盟圣甲虫号机器人的拦截，士官长所在的飞船迫降。只好徒步穿越古城以到达目的地。

士官长穿过一片废墟，来到一条古色古香的街巷，在这里遭到了大量敌人的围攻，精英、野猪兽、豺狼、甲壳虫……老朋友和新面孔都一股脑出现了。在封闭的街道中心打退所有敌人之后，两头猎人破门而入。如果觉得麻烦的话就把这两“兄弟”留给战友们，反正还有战友们可以收拾残局。

与鹈鹕号会合

沿着道路来到深巷里，鹈鹕号会派兵增援，这里要留意豺狼狙击手。它们会配合地面部队将士官长的小队堵得严严实实。那把光束步枪性能很不错，可以依靠它来打散敌人的团队。

寻找第二艘遭击落的鹈鹕号上的陆战队员

士官长带领士兵们从小巷往左行进，发现来到了被炸毁的桑给巴尔旅馆，穿越旅馆后来到海滩并发现第二艘被击落的鹈鹕号。鹈鹕号旁边有一辆星盟幽灵号以及人类的疣猪号轻型侦察战车可以驾驶。

◆幽灵号的操作方法：左摇杆行驶，右摇杆控制准星。L键冲刺，R键开枪。冲刺与开枪不可以同时使用。

◆疣猪号操作方法：左摇杆控制前后，右摇杆控制左右，R键为按喇叭。假如在疣猪号后座操作机枪，则是右摇杆控制准星，R键射击。

消灭海岸线上的星盟陆战队员

士官长一路狂飚来到沙滩另一端，通过星盟了望塔后面的洞口还能达到下一个沙滩。敌人新增的魅影号战斗机非常棘手，它不仅可以运输幽灵号来协同作战，而火力更是凶猛无比。士官长最后从沙滩尽头的废墟中进入高速公路。

利用高速通道通往桥梁

士官长驾驶幽灵号在公路上高速行驶。在路过一个洞口的时候，他亲眼看到一辆疣猪号没来得及逃跑被圣甲虫号的激光击中……士官长最后来到高速公路出口，等候在收费站旁边的约翰逊上士派来一辆天蝎号坦克进行增援。

◆天蝎号操作方法：左摇杆行驶，右摇杆控制准星。L键机枪射击，R键开炮。

5 市中心

占领桥梁，夺回遭到星盟占领的市中心

粉碎星盟部队在桥上的抵抗

想办法回到地面

士官长驾驶天蝎号沿着高速公路追击圣甲虫号，并用坦克凶猛的火力压制一切拦路者。最后一行人进入下一个高速公路，进入不久后会发现有路障阻碍坦克前进，士官长转而步行杀入敌区。通过隧道右侧的逃生通道，回到地面。

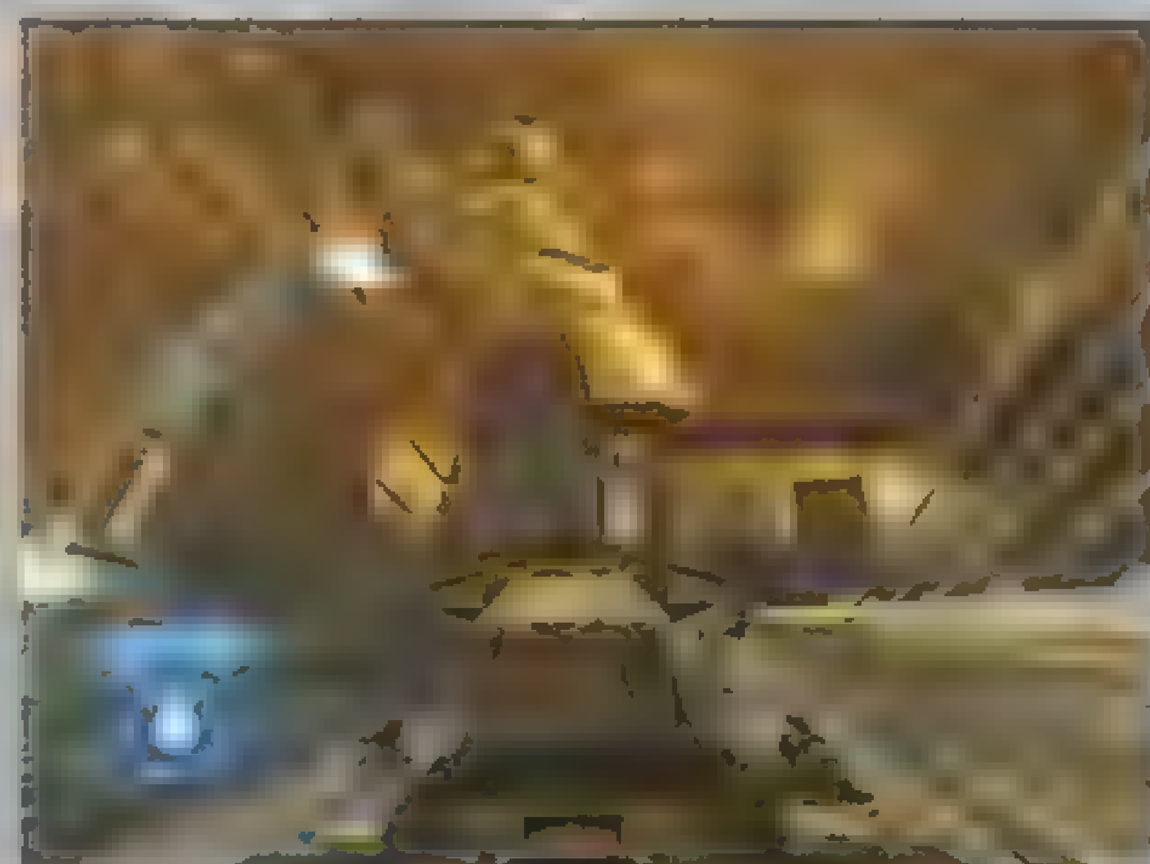
在市中心与陆站队会合

士官长所在的地方是一个小型庭院。敌人在这里设置了很多兵力，不远处圣甲虫号正在到处肆虐破坏。士官长驾驶着疣猪号从右边通道来到下一个庭院，通过瀑布壁景，终于来到市中心。这里是新蒙巴萨城，非洲肯尼亚的第二大城市，在星盟的进攻下城市里处处都是废墟。市中心敌人的战斗力多为驾驶物，士官长沿着公路往右走，最后突破重围进入一栋大厦。圣甲虫号此刻逼近，一辆拦路的天蝎号被激光摧毁了。

登上圣甲虫号，并将其摧毁

眼看着圣甲虫号从头顶踏过，士官长通过楼梯来到建筑物天桥处，这里可以拣到火箭发射筒等重型武器。趁圣甲虫号从桥下钻过时，士官长跳到它上面，并进入驾驶仓消灭所有敌人，失去控制的圣甲虫号在爆炸中化为了碎片。

不远处的天空，星盟巨型战舰正准备逃离，悲伤先知已经被接走了吗？那些神秘的信息到底有何意义？米兰达率鹈鹕号战舰火速追击，在一片斑斓的白光中，星盟战舰打开了异次元通道转移到了另外一个空间，在那个空间里等待士官长的……是一座新的光环。



6 神风烈士

揪出异教徒领导者

在遭受了电刑的折磨之后，鬼面兽首领塔塔罗斯将星盟舰长带到了祭祀那里。祭祀告诉星盟舰长，星盟内部一些异教徒不满议会的做事方针而妄图自立门户，他们不仅自备兵力，还偷偷研制虫族用以军事用途，祭祀希望星盟舰长接受“神风烈士”之盔甲，去围剿异教徒。以死来表达对星盟的忠诚。作为一名精英战士，由于当众受到电刑的处罚，星盟舰长的心已死，但如果可以以神风烈士的身分为星盟再死一次，这对自己来说是最好的解脱，星盟舰长拿起了光剑……

神风烈士和精英部队们一起空降在叛军基地上层。从右侧的滑坡迂回进入建筑物，战斗过后可以拣到新武器圣堂防卫者光束枪以及星盟卡宾枪。在货物流水线下方坐电梯可以来到一个大堂，在大堂的右上角墙壁上，有个开关，开动后可以开启大堂大门，放进援兵，随后内侧各通道大量星盟叛军涌出，消灭大堂敌人后，进入大堂中心里侧的小门，沿着通道一路走，最后又来到一个大堂，看到异教徒首领正准备乘坐妖姬号战斗机逃跑！

追捕异教徒领导者



神风烈士乘坐一架妖姬号战斗机追击，此刻精英的魅影号飞船增援。神风烈士跟随着魅影号将所有敌人全部消灭。空中都市上有很多架妖姬号战斗机，可以不断换乘以保持正常飞行能力。

最后神风烈士在母船的指引下找到实验室入口，他和精英们一起冲了进去，但奇怪的是里面却空无一人，而且……熟悉而又厌恶的味道扑鼻而来，难道是……虫族？当走到实验室内部时听到几声惨叫，进入里面发现到处都是被撕咬烂的叛军尸体。此时叛军首领的全息图像现身大堂，“先知们利用我们对圣祭环带的崇拜，你们都被骗了！”



逃出遭到寄生的实验室

全息图像一消失，虫族侵袭而来！现在神风烈士的首要任务是逃离。沿着实验室不断深入，来到一个升降梯内，此时在升降梯到达最底层之前，中途不断有圣堂防卫者、虫族、变异星盟来袭，神风烈士必须战斗并坚持到升降梯到达底层。

升降梯停止之后，神风烈士顺路来到操控室，消灭余兵之后从大门离开。

7 神使

杀死异教徒领导者 达成先知的命令

找到异教徒领导者

神风烈士走出实验室并来到基地外围，这里可以鸟瞰到基地的大部分外围结构，星盟再次派兵增援。神风烈士追赶叛军首领一直到一个新的大堂。首领将自己反锁在门里，临走前扔下一句话：“我在这里可以躲过暴风雨，而你得被砸牲掉”，随后数目惊人的虫族倾巢而出。

切断支撑气体燃料站的三条钢锁

由于门打不开，神风烈士只好嘱咐战友全部撤退，然后单身一人往燃料站的上部行进，随后在顶端找到三条支撑燃料站的钢索，将钢索一一切断之后，整个燃料站往下倾斜。

回到停机棚，猎杀异教徒领导者

在燃料站坠毁之前，神风烈士必须找到并且干掉



叛军首领。此时回到叛军首领逃走的门前，发现门已经打开了，进入里面来到燃料站的核心地带，神风烈士在印照着红色火光的黑暗通道中一路追击，路过一个大堂左侧门来到停靠坪发现正准备逃走的叛军首领，叛军首领告诉神风烈士是先知骗了所有人。而他旁边赫然出现了第一个光环的引导者。看来引导者和叛军首领交流已久了。引导者正准备告诉神风烈士一些东西，叛军首领却已然利用两个替身发起了攻击。最快解决战斗的方法就是直接跑过去用光束剑干掉真身。战斗结束后，引导者还没来得及说什么，但却被鬼面兽首领塔塔洛斯收回。叛军首领所说的话到底是真是假？我们真的被先知们欺骗了吗？神风烈士带着疑惑回到总部。



8 三角洲特遣队

扫荡登陆区，让鹈鹕号得以登陆

追击星盟追逐的鹈鹕号来到了一个新的光环地带，士官长和几名士兵先行降落到光环上，为鹈鹕号的登陆做扫荡工作。在一座古塔前，士官长将守备于



此的星盟部队打得措手不及。沿着古塔右侧的山路走，可以到达一悬崖处。

伸出桥梁，跨过深渊

悬崖前小型建筑正是桥梁控制室，到控制室里面找到开启桥梁的开关。

穿越被星盟占领的废墟

通过桥梁之后，士官长乘坐天蝎号坦克进入一座遗迹当中，很明显这个光环拥有悠久的历史，到处都是文物古迹，这些都是先行者们的产物？士官长开着坦克围着遗迹扫荡一圈之后步行深入。在遗迹中央偏左的地方有条小道，通过小道来到一瀑布处，(在瀑布水流的末端可以拣到星盟最强武器光束剑)沿着瀑布左边的小山路直上，通过一个狭洞再沿着道路走，终于来到了光环宏伟的建筑群前。

前往湖中的塔群

士官长来到第一座建筑的中央，消灭几个卫兵，从悲苍先知的影像得知他想启动光环来达到“净世”的目的，狂妄的话语久久在士官长脑海中回荡着……“我将点燃这个圣环，释放出净灵的圣火，烧通前往来世的圣道”。那他之前的求救又是做何解释？难道是人类误解了他的本意？不管如何，此时士官长得尽快找到先知，而鹈鹕号则去寻找光环的核心基地。

9 悲苍

想办法通过第一组塔群

士官长一路通过塔群，在一个平台中央会遭遇到两只空投的猎人，逐个击破掉就行。之后开启平台的开关，来到码头。

搭乘平底船，前往远方的塔群

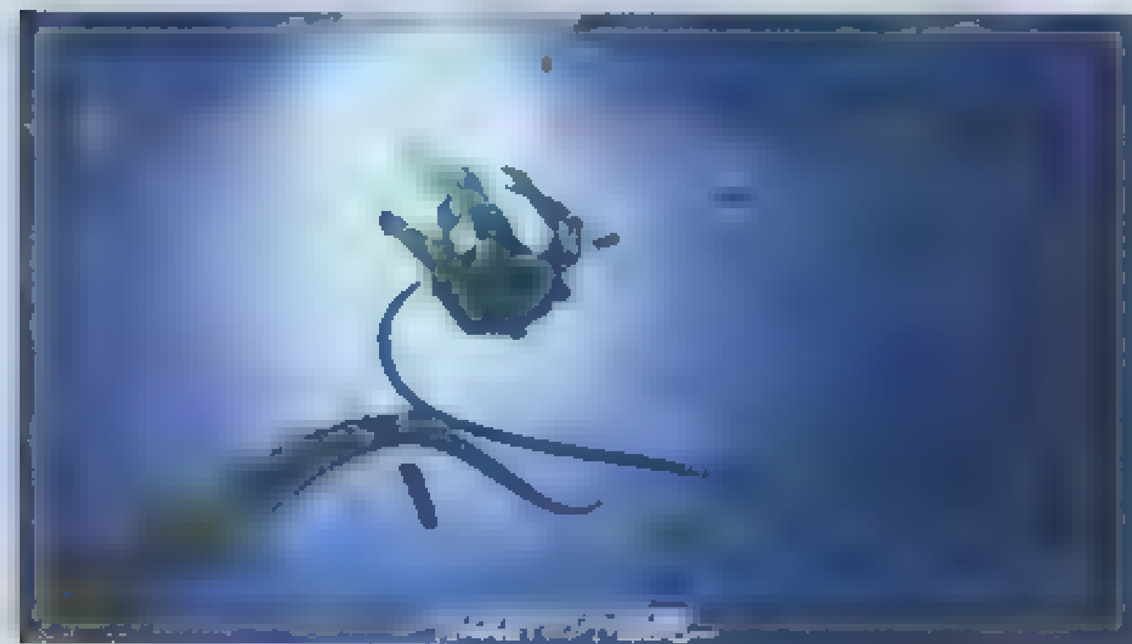
在码头开启开关，搭乘一艘平底船越过海洋，中途会遇到另外一艘平底船的星盟拦截，把阻碍消除即可继续行进。

通过沉于水面下的建筑物

到达码头之后，将里面所有的敌人消灭，然后乘坐水下电梯从这个塔群传送到另外一个塔群。走出去之后发现来到了一个水下乐园般的建筑物内，这里有巨大的玻璃罩撑着建筑物，海中斑斓的瑰丽景色在走廊地面上映射出一条条光斑。中途会碰到猛烈的火力阻击，包括两头猎人在内的星盟部队很容易就让你长眠于此。最好的办法就是不和他们硬拼，直接找出口处的水下电梯，值得注意的是在两个水下电梯之间的建筑结构是一模一样的，千万别迷路。

前往主神庙

刚出电梯解决掉几个星盟兵，又看到那个先知的影像在叽叽歪歪地说那套救世论了，而且，说完之后还哼起了小曲(汗)……走出通道前往主神庙，路中会



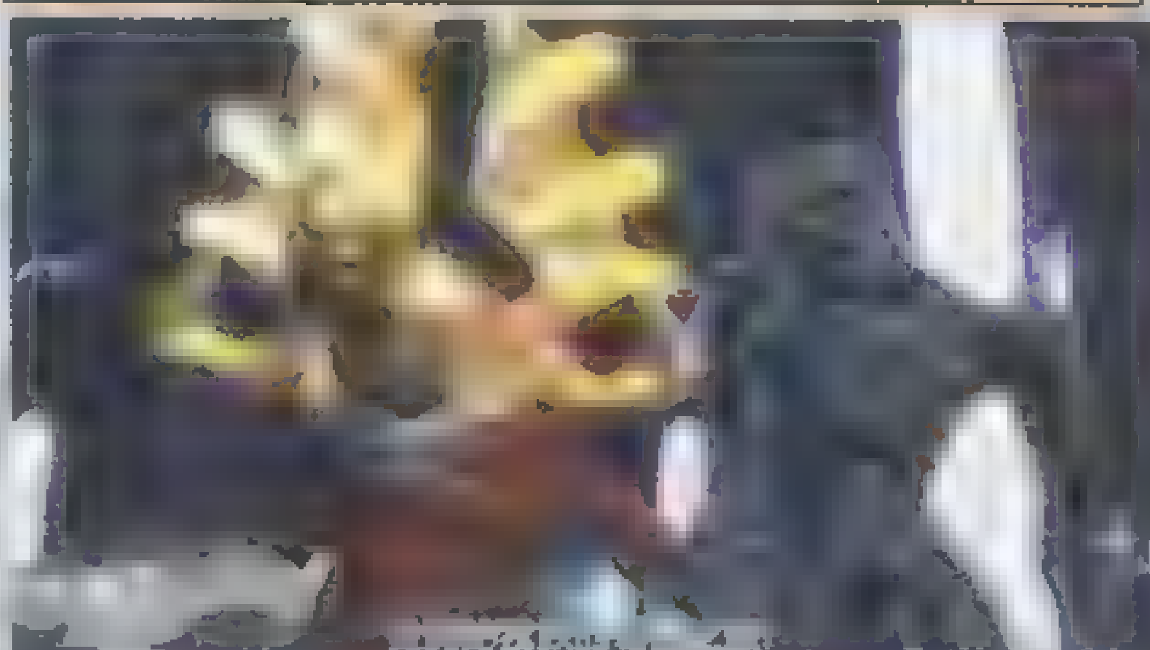
遭遇众多敌人。在增援的帮助下打光敌人之后到达最后一个码头，开启平底船终于来到了主神庙(途中再次遭遇平底船拦截，照打不误)。

杀死悲苍先知后离开

士官长在主神庙大堂中央找到悲苍先知，小心它身边的卫兵。当靠近它时按X键跳上它的飞行器，再用B键狂殴它。干掉它之后，星盟战舰用激光炸毁了主神庙，士官长跳入海中，几条奇怪的触须将失去知觉的士官长卷入海底。“也许你命不该绝”，神秘的生物说道……

10 神的信物

解除封锁区的防护罩

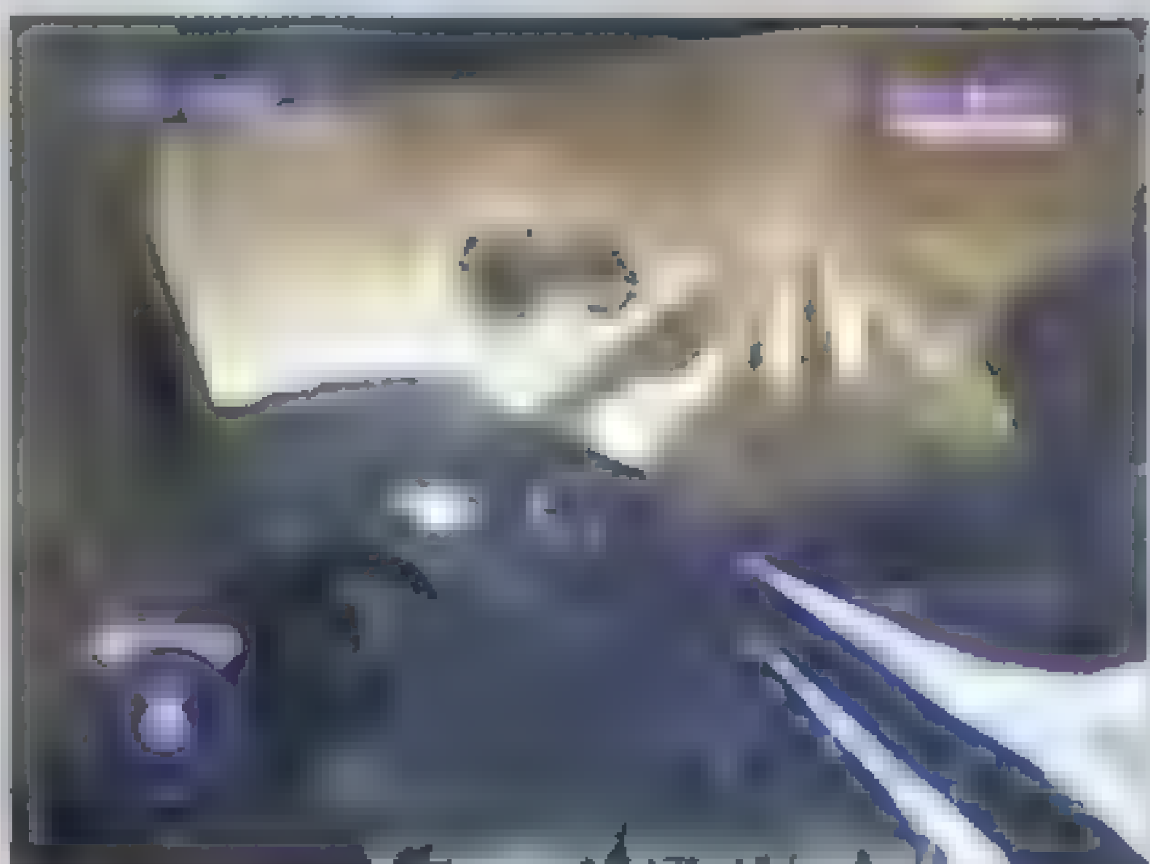


神风烈士回到博爱之城，悲苍先知的死让议会长老们感到震惊。他们开始怀疑精英战士们的保护能力，鬼面兽接过了精英部队的棒子成为了先知新的贴身守护者。新的计划很快将不悦一扫而光，先知们坚信，开启光环可以让全宇宙和他们相同信念的生物获得净化。先知们派神风烈士到光环上寻找索引器，因为据引导者说，只要有这个索引器，光环就可以被开启。

神风烈士一进入建筑物，会有圣堂防卫者来攻击他，别理他们，在左边的一个柱子前开启活塞，等柱子往上提时，神风烈士跳下洞槽，掉下去之后会发现很多类似的柱子，只要一开启活塞就可以不断跳下去。

启动四部能量综合机组，即可解除封锁区防护罩

最后神风烈士来到一座大堂，守护这里的飞行机器人会用红色激光、黄色炸弹两种武器来攻击他，这种机器人有光盾保护，走到机器人的下面瞄准它的两条腿打，或者直接打破光盾后再打都可以。干掉它之



后再到大堂4个柱子上开启活塞，此时解开了封锁区的防护罩。

想办法穿越被虫族感染的围墙

防护罩一解开，星盟飞船飞了进来。但随即发现封锁区已经被虫族严重感染了，神风烈士只好单身入虎穴。一路上虫族数量之多令人恐惧，不仅有人类变异体，也有精英变异体。最好的方法是完全不理会虫族，一路直冲寻找路口，每条路走到了尽头都会有柱子，前去开启活塞就可以跳下去了。要多多利用“隐身键”，可以在数秒钟之内不受虫族干扰。最后神风烈士跳进一个很深的洞口，来到了封锁区靠外的平台(垂直位于封锁区入口正下方)，在这里开启柱子活塞继续往下跳。又是一个很深的洞……

与我方盟友在星盟营地回合

神风烈士走出洞，发现来到开阔的野外，远处正是光环的核心地带。几个星盟精英增援神风烈士。继续走会在炮台旁边发现一个洞口，通过此洞会到达下一个开阔地，在这里和战友们消灭所有虫族就行了。

11 隔离区

穿越隔离区，以抵达圣堂

幸存下来的几个精英战士决定直捣圣堂，取得先知需要的信物。战士们利用增援的死神号悬浮战斗机进入圣堂外围建筑。进入里面后和光环守卫者们以及虫族展开三重大混战。接着神风烈士在一片空地上找到人类的天蝎号坦克，驾驶坦克深入内部，来到一个峡谷之后，还可以换乘星盟的亡魂号装甲车。神风烈士在火光照映的对面岩壁上找到入口，步行到里面，发现这里是个废弃的建筑物，圣堂防卫者照例对一切外来生物进行攻击，可以不管虫族和圣堂防卫者，神风烈士隐身从大堂的左侧经过一条熔洞之后来到下一个大堂，通过中间断墙处到达外界。

与特种部队会合，并突破虫族构成的障碍

一路上全是虫族以及虫族驾驶的飞行器，在此窘境下抢夺一架飞行器是再明智不过的选择了。神风烈



士一路上行来到圣堂旁边，在里面的一个大通道中间正是圣堂的入口，进入里面后可以开启运输机到达圣堂内部，而与此同时人类也在另外一条运输线上。现在就看谁可以先拿到圣物了……

赶在人类之前抢回“神的信物”

运输机一路缓缓行驶，虫族不断从各个平台侵袭而来，神风烈士坚守阵地直到运输机到达圣堂内部。

当他来到圣堂内部，却发现人类已经领先拿到信物，他正准备将信物抢夺过来，此时塔塔洛斯再次出现，他告诉神风烈士要奉先知之命带回信物并干掉神风烈士，话一说完鬼面兽发射激光将神风烈士击落至深渊，米兰达舰长被塔塔洛斯带走……

在一个神秘的空间，士官长、神风烈士、第二个光环的引导者2401 Penitent Tangent、未死的悲苍先知全部凑在了一起。用触须绑着他们的是一只奇怪的巨型生物，士官长始终认为光环的存在对宇宙来说是个威胁，神风烈士坚持先知的看法，即“开启光环可以净化世界”，神秘生物告诉神风烈士先知的想法是错误的，光环的启动会消灭这世界上所有生物，现在惟一拯救世界的机会就是找回信物。神秘生物将士官长传送到了星盟议会上，而神风烈士则传送到光环上，能否阻止光环的启动全靠这两位战士了……

12 尸脑兽

找出真相先知和索引器

被传送过来的士官长还没反应过来，星盟议会上的小喽罗们就已经惊慌失措了，先知们仓皇而逃，士官长抢到一把刺针枪开始战斗，新加入战斗的尸脑兽行动力和精英差不多，且防御力更强。用刺针枪对付



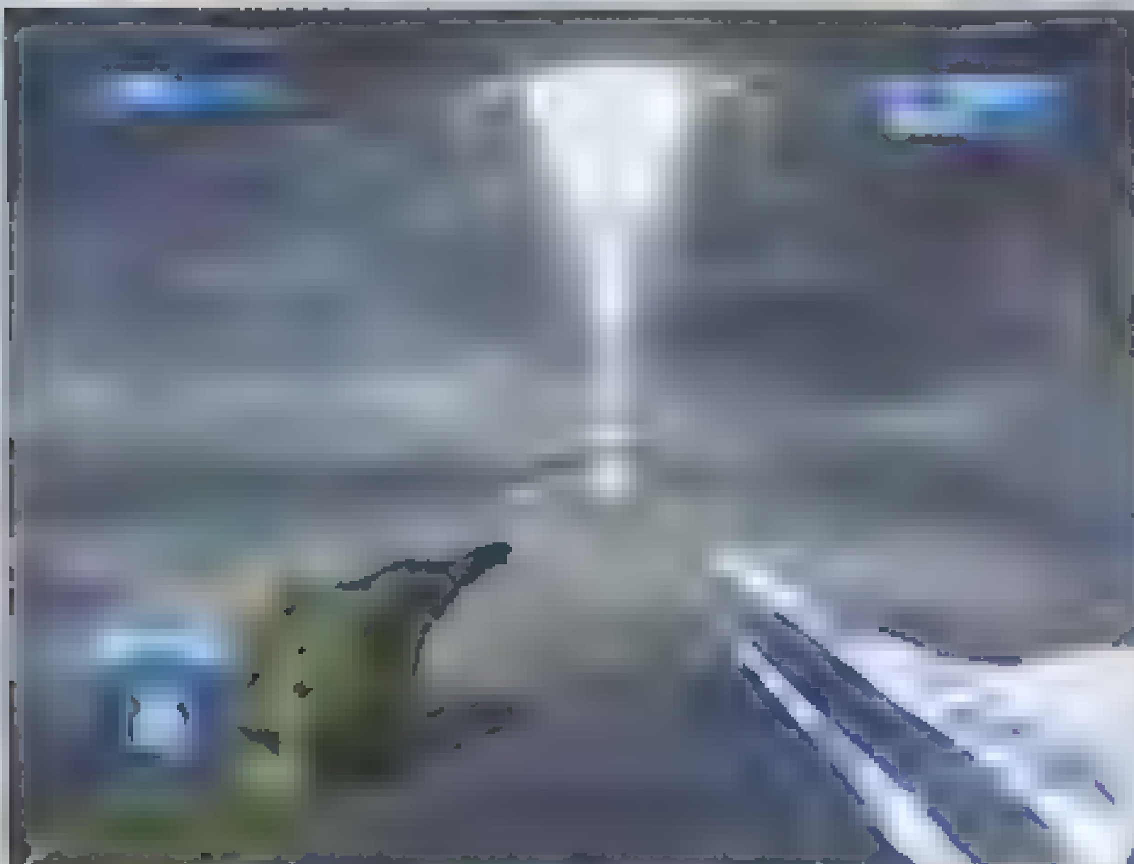
他效果不错。杀死几个鬼面兽，来到大堂外面，消灭这里的敌人后利用悬浮电梯来到下一层，接着进入建筑物里。

救出被困在拘留区内的陆战队员

一路撕杀寻找先知，阻击士官长的兵力非常凶猛，经常都是豺狼、野猪、鬼面兽一股脑儿地冲锋，想硬冲过去是不大可能了，还是老老实实地将敌人一个个干掉再说吧。途中士官长从科塔娜口中得知这里的拘留区内还关押有陆战队员。士官长决定将他们救出来。乘坐电梯前往一个非常深的地底，来到一个半环状监狱地带，这里一共有三层，层与层之间有悬浮电梯相连接，将敌人消灭后在第二层中间门里可以救出两个士兵。这时候得到的新武器鬼面兽榴弹枪非常不错。接着再到第三层左侧的门内，还可以救出数名士兵。这些士兵马上就地拣起武器参加战斗，倒也算是帮了士官长大忙。

跟随真相先知前往远方高塔

士官长带领士兵们从原路离开监狱，回到地面后沿着火力凶猛的通道走到建筑物外面，这时候可以鸟瞰到山下的星盟城市，科技与繁荣将整座城市装饰得



瑰丽无比。

路过一个小山凹口进入半山腰内的运输站，利用光桥到达对面。绕着建筑物的左侧边缘一路行进，中途还会再次搭乘光桥，这条路线上的火力非常凶猛，最后士官长来到高塔中央。

阻止真相先知登上他的魅影号

这里正进行着大屠杀，猎人、豺狼、精英、鬼面兽……全部互相残杀。为了避免在乱枪中丧命，士官长可以躲到大面积阴影的墙壁后，等剩下一两个敌人时再出来解决它们。而真相先知以及塔塔洛斯等人即将登上魅影号的时候，一只虫族幼虫袭击了他旁边的先知。真相先知冷血无情地放弃了同伙……

13 奋勇起义

可以肯定的是，鬼面兽必须为他们屠杀的生灵付出代价

抵抗鬼面兽的攻击

在士官长被送往星盟议会的同时，神风烈士被送到了光环的一个基地旁边，在这里，一些鬼面兽正积极准备应付精英部队的来袭。神风烈士杀到基地入口，和精英战士们汇合。

对鬼面兽的叛徒施于报复

神风烈士往基地里面深入。精英们战斗都很勇猛，把所有鬼面兽都干掉后会从基地的另一侧门出来。

路杀到峡谷谷底

解决掉门外的几个士兵，很快神风烈士会在附近就发现一架飞行器，利用飞行器沿着小溪快速行进，路边的敌人都可以不用搭理。最后来到一个水滩边。

到达基地

水滩的左边有个洞口通往左侧的水滩，里面有两架星盟坦克等候着来敌。不理会它们，神风烈士直接从水滩右边的山路上去，运气好的话可以驾驶着飞行器一路冲进建筑里的通道，接而从另外一扇门里出来，此时已经到达左侧水滩的上方。再沿着崖壁的走廊走到最后一个凹口，里面有个山洞通往基地。顺路直下，神风烈士在山洞的另一头看到了一名精英首领，神风烈士欺骗他说塔塔洛斯造反了，精英首领遂决定帮助神风烈士消灭塔塔洛斯。此时塔塔洛斯带着



引导者和米兰达舰长来到了基地……

14 博爱之城

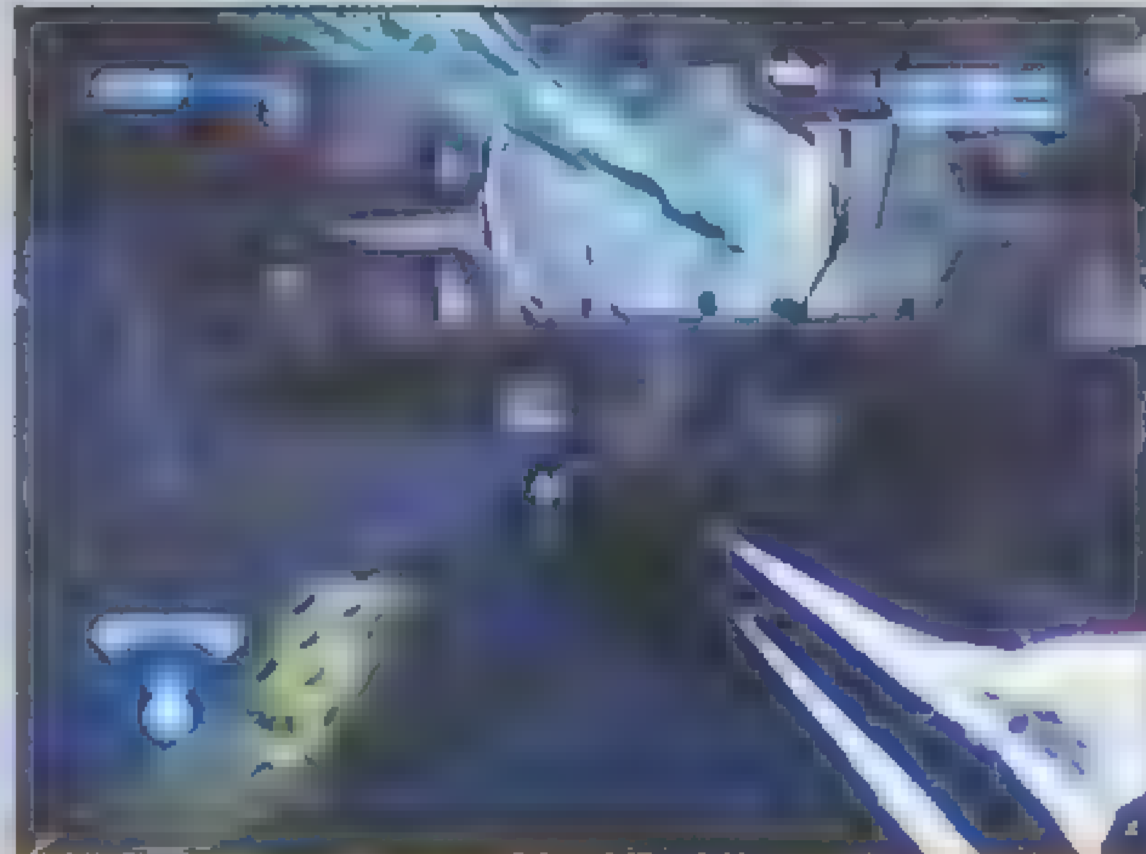
科塔娜有应付索引器的能力，阻止真相先知的任务就交给你了

在陵墓塔中杀出一条出路

士官长晚来一步，真相先知已经坐魅影号前往先行者舰船那里，临死的另一个先知告诉士官长真相先知将领舰队前往地球。科塔娜决定在不得已的时候引爆博爱之城和光环。士官长则想办法拦截真相先知。此时几架鹈鹕号运输机突然到来，但是……从机上下来的却是虫族。

别被正在"博爱之城"横行肆虐的虫族追上

虫族已经完全侵袭博爱之城了，这一关最好的打法就是"逃"。士官长一路杀了出去，走到一个地方需要利用光桥到达对面，沿途的星盟士兵以及虫族都尽量不要刻意消灭，让它们自相残杀好了。沿着路一直走，士官长最终来到了升降机前。为了确保引爆博爱之城的成功性，科塔娜决定不做远程引爆，换句话说她必须留守于此，士官长承诺说一定回来救她……士官长通过发射台被传送到星盟战舰上，士官长成了最后一个乘客，他必须阻止这场毫无意义的战争。



15 朝圣之旅

沿路痛宰所有鬼面兽

为了阻止塔塔洛斯启动光环，神风烈士决定和精英首领一起攻入祭坛。神风烈士跟随精英首领将路上的所有鬼面兽都干掉，顺着路来到一座建筑物边上发现圣甲虫号机器人。

圣甲虫号指挥官

神风烈士从对面的建筑物左门进入，里面有猎人和精英部队接应。强攻通过一座小桥之后来到监狱，这里还能救出几个猎人和精英。当他到达圣甲虫号的停靠坪时却发现里面驾驶员竟然是约翰逊上士。"我知道你看我不爽，我还看你更不爽呢，我们必须阻止光环的启动"。神风烈士和约翰逊上士达成共识——阻止塔塔洛斯启动光环。

护送约翰逊上士所驾驶的"圣甲虫号"前往控制室

神风烈士驾驶着妖姬号，一路为圣甲虫号护航，最后来到海边，圣甲虫号用激光打破光环核心控制室大门，神风烈士驾驶妖姬号飞到破碎的入口，然后徒步进入。

进入控制室并面对塔塔洛斯

一开始的那个大堂，可以利用地道逐个击破鬼面兽，消灭所有敌人后神风烈士终于找到了鬼面兽首领塔塔洛斯，在神风烈士的质问下引导者说出了光环的真相。但塔塔洛斯不听劝阻，最终还是启动了光环。神风烈士和精英部队们挥剑冲了上去……

和塔塔洛斯一战，难点有二：塔塔洛斯的保护层以及敌方不断增援的鬼面兽。不过幸好约翰逊上士会用光束步枪掩护神风烈士。每累积打中三枪，塔塔洛斯的保护层会失效2秒钟左右，此时是攻击他的大好机会。而如果援兵鬼面兽太多了不好对付，神风烈士可以躲到顶层去，让精英部队们消灭援兵后再下去打塔塔洛斯。

最终神风烈士在约翰逊上士以及精英部队的帮助下干掉了塔塔洛斯。虽然他们及时地阻断了光环的能量冲击，但还是让光环把信息发射出去了。引导者解释：虫族是宇宙中最可怕的生物，为了完全消灭这种可怕的寄生异种，先行者们建造了7艘光环并最终启动了全部的光环，在6万年前的那次能量冲击中，包括先行者在内的所有生物全都灭亡了。而现在这个启动的光环虽然被终止了能量发射，但已定的保护协议会发出信息，让其他的光环启动并完成消灭一切生物的任务，剩余的光环还有6艘，而控制所有光环的所在地，正是诺亚方舟。

一片死寂的星盟博爱之城，到处都是虫族孢子，这里的生物已经全被虫族吞噬了。一扇门前，几条触须缓缓伸出，神秘生物的声音在空荡的建筑物里悄然发出："寂静再度降临，我也该安息了，但仍有许多问题让我内心静不下来，我来问，你来答"。触须触及的，正是留守于此的科塔娜。"你问吧"，科塔娜平静地说道。（END）



星盟和人类的恩怨会以何种方式解决？那极力反对开启光环的神秘生物到底是什么来历？而神风烈士和士官长之间的宿命又将如何收尾？诺亚方舟又是怎么回事？让我们一起期待《光环3》来解开我们心中的疑惑……

文 胜负师

新魂斗罗 全S级通关之道

动作射击游戏玩家翘首以盼的《新魂斗罗》终于如期推出，这款被制作人称之为"第三代《魂斗罗》"的系列最新作与前作已经相隔了两年之久。虽然游戏的玩法与《真魂斗罗》有着很大的差别，但在剧情上有着很大的联系，而且在很多细节上都有着前作的烙印，所以本作可以说是一款让人感觉既新鲜又熟悉的《魂斗罗》。游戏在武器和关卡设计上有不少亮点，但可能是为了迎合大众，难度方面与前作相比下降了不少，所以全S级通关对于不少玩家来说已经不会像《真魂斗罗》那么困难了，而下文应该也能助各位玩家一臂之力。另外，下期 Gamehalo 更是会收录《新魂斗罗》全S级影像攻略，敬请期待。

新魂斗罗 Konami ACT PS2

攻略透解 Guide Through

操作系统

基本操作

按键	功能
方向键	角色移动
左摇杆	角色移动
□键	标准型武器
△键	锁定型武器
×键	回避
R1 键	武器切换
R2 键	角色位置固定
L1 键	武器切换
L2 键	射击方向固定

▲在乘物上时也可以使用回避

本作一改系统传统的横卷轴设定，全部关卡均为斜向俯视视角，在操作方面有了很大改变。最重要的一点是取消了跳跃的设定，取而代之的是回避。回避操作有两种，不按方向按×键为原地旋转，原地旋转时全身无敌，但旋转后有一定的硬直，也不可无责任使用；推方向按×键为翻滚，可以一下子移动6个身位左右的距离，但是同样会有硬直时间，而且也没有无敌时间，所以使用时要谨慎。应该说，活用回避对于全S级通关有着举足轻重的作用。至于角色位置和射击方向固定的运用也很重要，因为与前作的用法类似，这里就不着重介绍了，大家可在实践中体会。

评价系统

本作的评价系统沿袭了《真魂斗罗》的风格，评价会与流程长度、结局分支及隐藏要素直接挂钩，所以追求高评价显得非常重要。本作中的评价标准要低于《真魂斗罗》，首先是S级评价不必非要击破率100%了，其他评价等级的击破率要求也发生了变化。而死一条命只减1%的击破率，在中途接一次关所扣的击破率也变成了6%（《真魂斗罗》中分别是2%和10%），在一定程度上增加了允许玩家失误的机会。[illegible]命超过2条，那么追求全S的玩家就请RETRY吧！

击破率与评价

评价	击破率
S	98%～100%
A	97%～95%
B	90%～94%
C	89%～75%
D	74%～0%

武器系统

本作的武器系统可以说是游戏中的一大亮点，虽然与《真魂斗罗》一样都有三件武器，但却分为标准型武器和锁定型武器两种，分别由□键和△键来控制。标准型武器有两件，可用L1和R1键来切换，只能用于攻击与角色水平高度的目标，而空中的目标就必须用锁定型武器来解决。（游戏中存在少量用标准和锁定武器都能消灭的敌人。）锁定型武器需要先按住△键照[illegible]

[illegible]武士刀玄兵卫[illegible]也的标准武器[illegible]可以消去普通子弹[illegible]下常规角色各种类型的武器性能，武士刀玄兵卫与常规角色的同名武器性能相同，所以不再赘述。



TYPE A

标准武器1为机关枪，[illegible]武器2（以下简称"标1、标2"）是榴弹炮，攻击距离约半个屏幕，射速较慢，攻击力尚可，命中即爆，没命中会在两秒钟后爆炸。锁定武器为追踪导弹，一次只能发4发，速度和威力一般。TYPE A是常规中的常规类型，威力有些[illegible]

TYPE B

标1是蓄力枪，蓄满时的攻击力非常高，对付大型敌人和BOSS十分有效，只是杂兵战中没什么用武之地；标2是火枪，距离仅为三个身位，不过可以消普通子弹的特点可以好好利用。锁定武器是镭射，虽然一次可以发5发，但威力较低，还容易受地型影响，不太好用。TYPE B比较重视标准武器的攻击力，可在BOSS[illegible]

TYPE C

标1是霰弹枪，射速比较慢，攻击力与和敌人的距离成反比；标2是两两发射的火球，射速与攻击力均一般。锁定武器为雷电，威力不高，但是因为一次能发6发，射速又很快，还能命中地面的敌人，在锁定战中能发挥不小的作用。TYPE C可以说是经典的"《魂[illegible]

TYPE D

隐藏武器类型，通过第5关之后才能选择。标1是闪电枪，具有穿透性，攻击范围也比较广，适于杂兵战；标2是火箭筒，攻击力相当高，射速也不是太慢，适用于BOSS战。而锁定武器是威力和射速都非常高的卫星激光炮，非常强悍。TYPE D无疑是可以使游戏难度大减的"最强型"，初级者向。

TYPE E

隐藏武器类型，通过第6关之后才能选择。标1为钻头枪，有穿透性，射速低，威力也不高；标2为反射型激光，有撞壁反弹的特性，但威力也不怎么样。锁定武器为精灵弹，很像高达中的浮游炮，虽然可以一次放6发，但是反应速度慢了些。TYPE E注重的是穿透性，但却是射速最低的一个类型，上级者向。

TYPE F

隐藏武器类型，通过第7关之后才能选择。标1为波动枪（光圈），威力和射速都还可以；标2武器名中的"G·V"意思应该是"GRADIUS V"，为持续型激光，打杂兵非常省力。锁定武器为变光弹，虽然一次只能发4发，但威力要高于一般的锁定武器。TYPE F无疑就是"《宇宙巡航机》型"了，比较有特色，初、中级者向。

常规角色

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
TYPE A	Machine Gun	Grenade Bomb	Lock on Missile
TYPE B	Charge Shot	Fire Whip	Lock on Laser
TYPE C	Spread Shot	Classic Fire Ball	Lock on Thunder
TYPE D	Lightning	G Bazooka	Heaven's Laser
TYPE E	Drill	Reflective Laser	Fairy Laser
TYPE F	Ripple Laser	G V Laser	Variable Weapon

武士刀玄兵卫

[illegible]	标准型武器1	标准型武器2	锁定型武器
TYPE A	Katana	Classic Fire Ball	Lock on Laser
TYPE B	Katana	Fire Whip	Lock on Thunder
TYPE C	Machine Gun	F.Katana	Lock on Laser
TYPE D	Lightning	F.Katana	Heaven's Laser
TYPE E	Katana	Reflective Laser	Fairy Laser
TYPE F	Ripple Laser	F.Katana	Variable Weapon

全S关卡指南

MISSION 1



MISSION 2



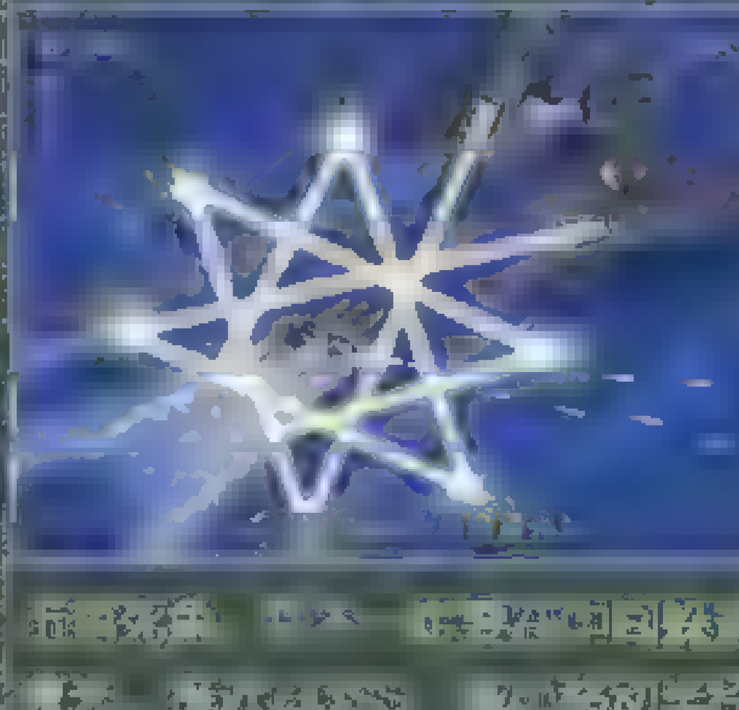
所以要及时将他们消灭。在最上方，BOSS遍去装甲，此时攻击其头部即可，当然，左右两个炮台也要消

MISSION 3



MISSION 4

第四关是空中战，一开始在直升飞机螺旋桨上奔跑的主角多少有些搞笑。消灭12只巨大的蚊子之后，就要与一架战斗机周旋。



……而左右两端会有一些炮台，……

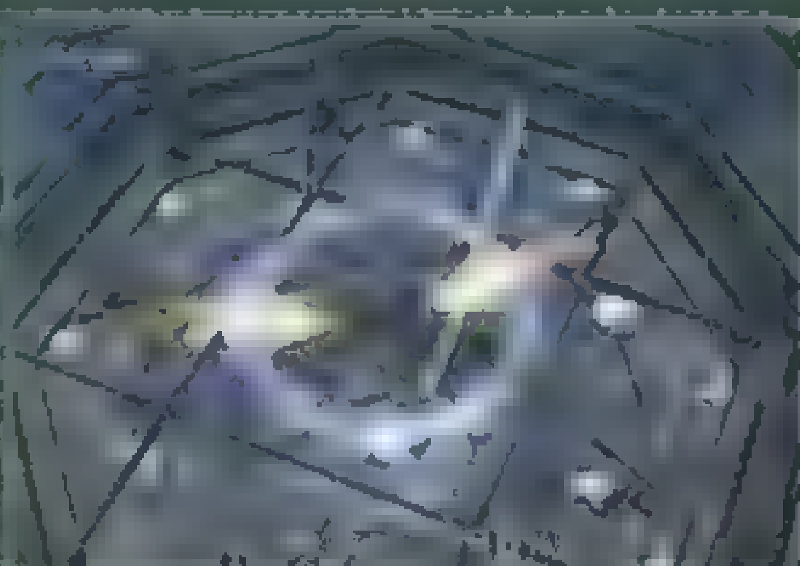
本关BOSS是由Animal CONTRA（动物魂斗罗，一只小狗）控制的海上机械。

MISSION 5



MISSION 6

当前5关……为A或S，便会进入第6关。





MISSION 7

……斗罗）一样，这关可以完全不开枪通过，BOSS像黑为与大气层的……



……攻击，但知道方法的话也很容易。BOSS在……

文 卡伦

ベルセルク 千年帝国の鷹篇 聖魔戦記の章

最强攻略+完全研究 所有隐藏要素一次奉上

PS2	剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	SAMMY YUKE'S	ACT
	2004年10月7日	日版	18岁以上

系统篇

操作方法

键位	功能	说明
左摇杆	移动	
START	进入菜单/查看大地图	
□	普通斩	[illegible]键可以强制中断攻击
○	突进	[illegible]
△	强斩/蓄力斩/烙印攻击	[illegible]
×	防守/反击/变身	[illegible]
R1	锁定	仅限于在BOSS战中使用
R2	狂战士模式	[illegible]升，再按一下R2则是恢复为正常状态
L1	副武器使用准备	按住L1的情况下按特定键便会使出对应的副武器
L2	同伴召唤准备	按住L2的情况下按特定键便会召唤出对应的同伴

副武器

在游戏中，除了斩龙剑外，津还可以使用四种副武器来攻击敌人。首先按L1键呼出画面右上角的副武器菜单，然后按下○、□、△、×中的任一键便可以使用对应的副武器。但[illegible]武器都需要一定的填充时间才能再次使用。

键位	副武器	说明
○	飞刀	投掷攻击用，虽然威力不大但却能短时间令敌人停止行动
□	机械臂	[illegible]
×	炸裂弹	[illegible]
△	义手大炮	[illegible]

支援攻击

虽然本作只能操纵津一人，但巴克、赛尔皮高这些原著中的伙伴也会通过支援攻击的方式协助津战斗。在游戏中，玩家可以用L2键呼出画面右上角的支援菜单，然后按下○、□、△、×中的任一键便能将同伴召唤出来。但需要注意的是，支援效果结束后[illegible]

键位	同伴	能力	说明
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
△	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

升级

在进入SAVE画面后，玩家可以凭借取得的经[illegible]此外在这里也可以提升同伴支援攻击的威力。

剑速

加快攻击速度

LV	经验值
[illegible]	[illegible]
[illegible]	80000

耐久力

减少受到攻击时的伤害

LV	经验值	耐久力
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	20000	30%
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	85000	80%
[illegible]	[illegible]	[illegible]

※要达到LV3以上必须找到红色的エブリガン才可进行强化。

狂战士模式

提高狂战士的持续时间上限

LV	经验值	持续时间
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	15000	12秒
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	75000	32秒
[illegible]	[illegible]	[illegible]

※要达到LV3以上必须找到红色的エブリガン才可进行强化。

剑技

可以增加连续攻击时的动作

LV	经验值	效果
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

蓄力斩

增强蓄力斩的威力

LV	经验值
[illegible]	[illegible]
[illegible]	28000

义手大炮

缩短大炮的再填充时间

LV	经验值	填充时间
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	20000	100秒
[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	70000	60秒
[illegible]	[illegible]	[illegible]

※要达到LV3以上必须找到红色的エブリガン才可进行强化。

机械臂

延长机械臂的发射时间

LV	经验值	发射时间
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	10000	12秒
[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	70000	30秒
[illegible]	[illegible]	[illegible]

※要达到LV3以上必须找到红色的エブリガン才可进行强化。

炸裂弹

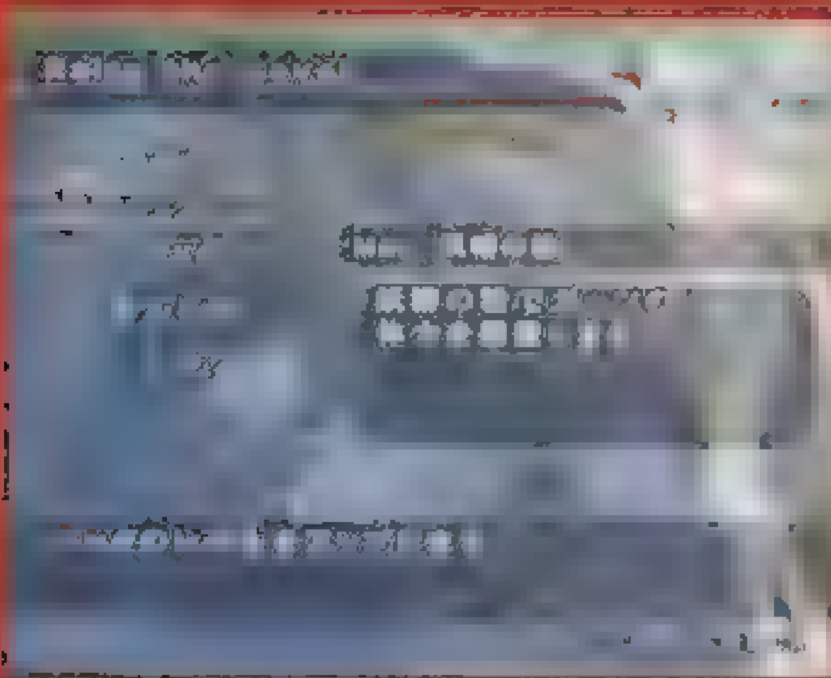
增加同时投出的弹数及威力

LV	经验值	投数
[illegible]	[illegible]	[illegible]
1	15000	2发
2	45000	3发

小刀

增加同时投出的小刀的数量

LV	经验值	投数
0	–	1根
[illegible]	[illegible]	[illegible]



妖精之粉

等级	效果	所需经验值
1	回复 30%的 HP	[illegible]
2	回复 50%的 HP	45000
3	回复 80%的 HP	90000

魔法的加护

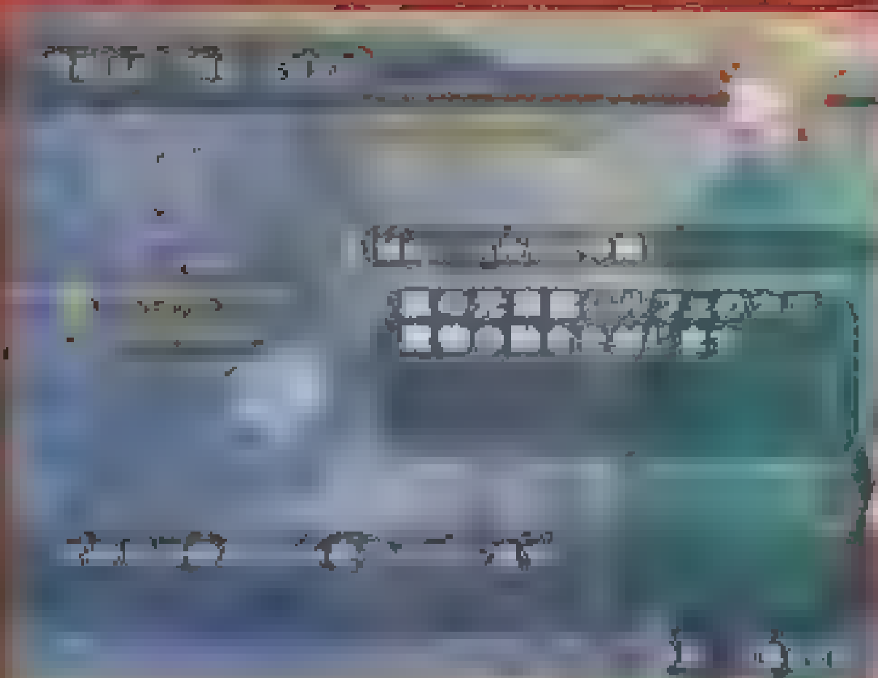
等级	效果	所需经验值
1	令津的攻击力及防御力在 30 秒内提升 10%	[illegible]
2	令津的攻击力及防御力在 45 秒内提升 15%	15000
3	令津的攻击力及防御力在 60 秒内提升 20%	45000

沙拉曼达的短剑

等级	效果	所需经验值
1	在津周围 1 米内发动爆炎攻击	[illegible]
2	在津周围 2 米内发动爆炎攻击	20000
3	在津周围 4 米内发动爆炎攻击	40000

希露芙之剑

等级	效果	所需经验值
1	令敌人 5 秒内行动不能	[illegible]
2	令敌人 10 秒内行动不能	15000
3	令敌人 15 秒内行动不能	30000



研究篇

通关后特典

*难度不限。

*动画数量、人物介绍、名词解释都是随着游戏的发展而不断增加的，当通关后就可以在"Prize Box"看到全部。

*在进行二周目，或者在打过某一关后重新攻略该关时可以继承或增加某些要素，但难度则不能更改。

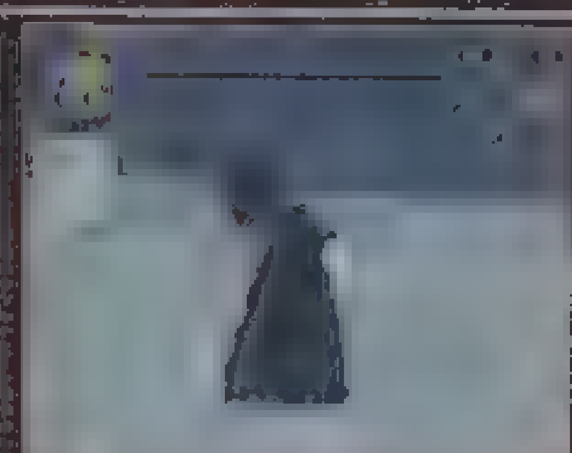
1. 在"Prize Box"中增加"BOSS Battle"模式
2. 在"Prize Box"中增加"100—animal murder"模式
3. 在读取存档时可以选择已获得的武器
4. 二周目时继承获得的经验值
5. 二周目时继承特技等级和同伴等级
6. 继承スプリガン的发现数
7. スプリガン的数量增加
8. 地图一开始便能全部显示出来



スプリガン

在游戏中可以找到这种被称为"宝物猎人"的小怪物，共分为绿黄红三种，其中找到绿色スプリガン后能获得经验值，找到黄色スプリガン后是全状态回复，而最重要的红色スプリガン则要打完某关后再选择这一关时才会出现，它可以令玩家的某项能力突破限界再次提升（依然需要用经验值来进行强化）或者是得到大量经验值。需要注意的是，有些红色スプリガン需要在二周目才能找到，而一些绿色或黄色的スプリガン也是如此。

P.S. 由于玩家再度进行同一关的任务只是收集隐藏要素，因此是无法通关的，虽然玩家可以从开始处附近的蓝色光圈内退出，但实际上直接按START键后选择退回关卡选择画面更为方便。



最终武器

当玩家第一次进行游戏时，通关后敌人的残存率必定是100%。因为那时的敌人是无限出现的，只有在打完某关后再选择这一关时才能够将敌人全部消灭令残存率达到0%。要达到0%需要将地图上的怪物以及烙印点中的怪物全部消灭才行，残存率情况可以在该关中随时按START键来进行查看。

每当令一关的残存率达到0%后，玩家便会获得一块"妖刀的碎片"，而当集齐六块碎片后，便能够得到本作的最终武器——妖刀さ[illegible]丸。不过……那其实只不过小妖精巴克喜欢拿来玩的一根顶端插有板栗的小木棍而已。



练级须知

在本作中，连击数越多，所得到的经验值也就越多，达到100连击以上基本便可获得上万的经验值。但由于必须要将敌人杀死才算达成连击，因此建议先对付可以一击必杀的小型敌人，等可以进行烙印攻击时再以其对付棘手的敌人（在烙印攻击击中敌人后，连击时间会进行重置），同时也要注意不要杀得太过起劲，以免敌人无法及时补充而导致连击中断。

另外，在第三关"灵树之馆"中的怪树也是练级极品，它们经常会四株一同出现，一个炸裂弹下去便能将其全灭得到1200EXP，对于连击感到头疼的朋友大可以选择在此进行练级。

100—animal murder

就相当于一[illegible]得到不同的武器，不过[illegible]或刀及攻击动作都不会[illegible]

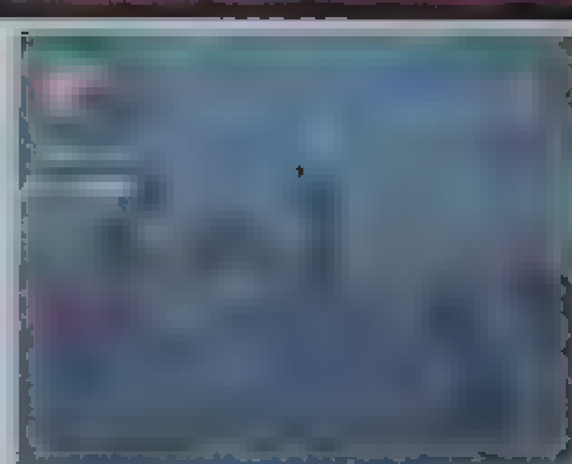
LV	要求及限制条件	获得武器
[illegible]	击倒200只兽鬼[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]分钟内[illegible]	[illegible]
[illegible]	达成100HIT[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	击倒240只兽鬼[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	击败精灵系[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]分钟内[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

难点任务解析



LV4

本任务中最令人火大的便是那种拿着连射型弓弩的大型兽鬼了，一般会同时出现三只，而如果处在它们的射程之内的话，被射中率便高达80%以上，而且更有可能被连续射中多次。建议玩家先在"こぼれた时间"和"荒れ野の舞会"这两关中找到红色スプリガン并将耐久力强化到顶点后再来挑战该任务，攻略时召唤西尔凯增加自己的防御力，远离大型兽鬼的射程解决小兽鬼，然后用烙印攻击来击倒大型兽鬼。





LV5

同样建议将耐久力强化到顶点后再来挑战该任务，攻略时也要记住召唤西尔凯增加防御力。由于大型和中型兽鬼都属于皮粗肉厚的类型，因此本任务的主要战法是先吸引敌人集中在一起，然后使用副武器中的炸裂弹和大炮，以及召唤伊斯多洛进行爆炎攻击。

LV6 木棒的攻击力比较低，因此最好不要直接进行肉搏，将敌人吸引到一起后多使用炸裂弹、大炮或者是爆炎攻击吧。

LV8 由于HP过低的缘故，同样不推荐玩家进行肉搏，使用副武器及召唤同伴依然是主要攻击手段。可以适时使用时间停止，但不是为了攻击，而是为了令使用过的武器或召唤槽能够尽快回复。

LV10 左德的防御力极高，对其COUNTER的时机也不好判定，而且他有时更有可能连续使出防御不能技对玩家进行攻击，因此建议不要与其硬拼。最稳妥的方法就是将副武器作为主要攻击手段，在填充期间就以躲闪为主吧。

LV9 所有任务中最令人头疼的一关，虽然在进行本任务时津穿的是狂战士的盔甲，但这反而令难度大大增加了。因为在此状态下津的攻击方式都是那种大开大阖型的，如果连续两次都没有攻击到敌人的话基本上连击就断开了，因此一定要记住经常使用R1或X键来强制中断攻击。本任务中出现的敌人共有大小兽鬼两种，[illegible]鬼为攻击目标，但不要杀敌过快，以免出现找不到怪物杀而令连击中断的情况，另外也请注意多使用烙印攻击令连击时间重置。

称号说明

在进行100 animal murder以及Boss battle时，电脑会根据玩家的表现来作出评价给出相应的称号，从低到高分别是：新兵、十人长、百人长、千人长、黑色剑士、神之手、妖精次元流免许皆传。

这里列出在Boss battle中要达到妖精次元流免许皆传评价的标准，大家就以此为目标开始努力吧。

BOSS	所需时间
大雪男	45秒以下
[illegible]	[illegible]
左德（使徒形态）	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

BOSS	所需时间
鹰之团	2分钟以下
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]分钟以下
[illegible]	[illegible]
[illegible]（使徒形态）	[illegible]分钟以下
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]分钟以下
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]分30秒以下

攻略篇

第二周目时才能找到的[illegible]，我们在地图上会以★号作出标记
※以上几点注释适用于所有地图

Chapter1：冬の旅路

[illegible]

BOSS 大雪男
EXP 3000

[illegible]

BOSS 不死的左德
EXP 5000

[illegible]其身旁。在本战中COUNTER运用得熟练与否是胜败的关键之所在。

BOSS 左德（使徒形态）
EXP 5000



当将左德击败后，他便会变成巨牛。与人类形态相比，由于使徒形态的左德攻击硬[illegible]

Chapter1：こぼれた时间

你没有看错，本关也是“Chapter1”，而之后的“Chapter5”也是有两个的，这是因为这两关的大部分剧情都属于原创，大概YUKE'S是为了原作的故事连贯性考虑才会作出这种标题安排的吧。

[illegible]时离开[illegible]用的[illegible]与幻觉中的鹰之团三位千人长进行战斗，胜利后自动离开大屋[illegible]。

路上经常会成群出现的[illegible]的敌人，最好用炸裂弹或大炮来将它们一次消灭。而在过桥时如果多次挥剑的话便会掉到桥下[illegible]

[illegible]

BOSS 鹰之团
EXP 各3000

[illegible]

★本关地图请参见下页左上

Chapter2：荒れ野の再会

BUG [illegible]

[illegible]

在本关中虽然伊斯多洛和塞尔皮高会加入队伍，但由于此时的他们还没有精灵装备，因此无法召唤他们来协助战斗。本关的敌人终于不再是雪男了，而是改成了死灵佣兵。在前进至最上方后会发生强制战斗，结束战斗后要分别在大地图上找到五个据点并将其攻占，然后会自动回到最上方的位置，进入原先无法通过的结界便可进行BOSS战，胜利后再前进不久便可以通过此关。

BOSS	死灵佣兵团团长
EXP	5000

在战斗一开始时，玩家便可以便进入狂战士状态直接攻击BOSS，不过要随时注意躲在掩体后发射炮弹的死灵佣兵，而被弓弩击中更是有可能会连续产生硬直，时间拖得越久对玩家越不利，因此建议主攻BOSS。在将其HP减至[illegible]之三以下后，它会逃到掩体后面，此时就只能以副武器来对其进行[illegible]。

Chapter3：灵树の馆

在本关一开始时，卡思嘉和法尔纳塞会被兽鬼掳走，前进一段距离后发生剧情将其救回。然后继续前进一段距离后再次发生剧情，将兽鬼全部消灭后救下[illegible]，向前走不久后会遇到[illegible]，然后在大地图上找到他们[illegible]后发生剧情，击败兽鬼后可进入[illegible]角的灵树之馆。

一进馆中便会与守护的高雷姆群进行强制战斗，取胜后发生剧情，然后进行与巨型高雷姆的BOSS战，此时已经可以召唤塞尔皮高以及伊斯多洛来协助战斗了，胜利后西尔凯也会加入，玩家可以在这次战斗中先了解一下他们的能力。击败大型高雷姆后向前的灵树之森，前往至最左上方尽头即可通过此关。

BOSS	大型高雷姆
EXP	5000

开始时任何攻击都无法对大型高雷姆造成伤害，但只要攻击一段时间后，它胸内的本体便会暴露出来，以烙印攻击向其进行猛攻吧。在经过一定的时间后高雷姆便会将本体再度掩盖起来，重复进行上面的步骤几次即可将其消灭。

Chapter4：イーノック村

BUG [illegible]

[illegible]

[illegible]

BOSS	巨鬼
EXP	7500

[illegible]

BOSS	川马
EXP	7500

[illegible]

★本关地图请参见下页左上



Chapter5：クリフォト

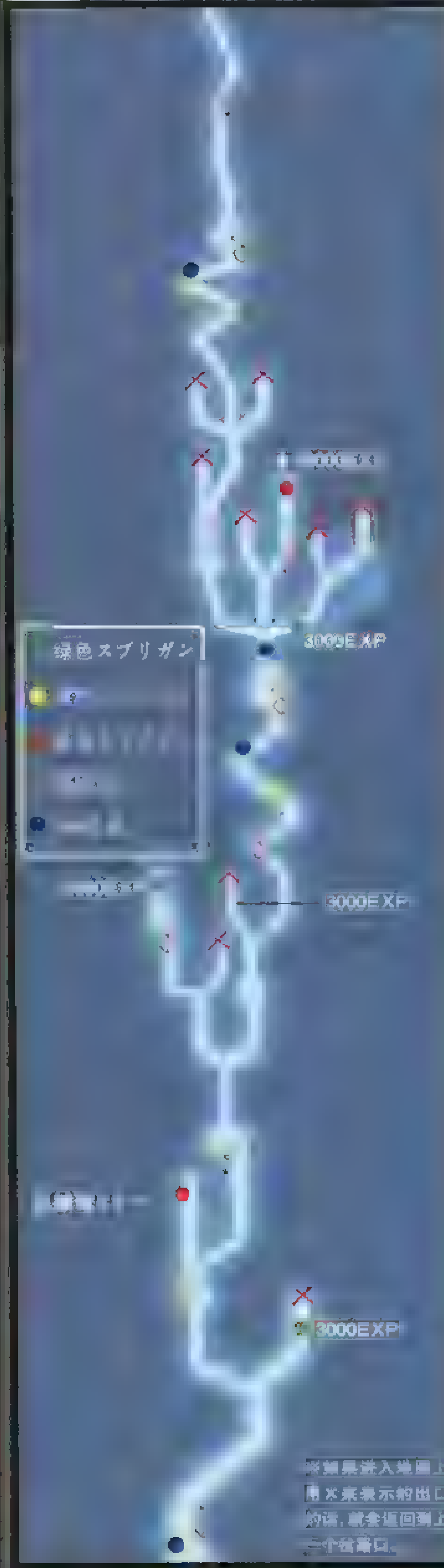
本作中最复杂的一关，如果进错入口就可能会在原地打转，玩家可以参考地图来进行攻略。在走到大概三分之一的路程时会发生情节，之后津将无法召唤同伴，不过可以使用妖精之粉进行回复（使用后经过一定时间才能再次使用）。在走到一半时会再度遇到查尔斯制造出来的鹰之团的幻影，将其击败后继续前进，在即将到出口时依然会与他们交战一次，而且这一次卡思嘉也会参战。将四人击败后会与查尔斯进行第一次战斗，胜利后一路前行，走到前面的入口便可以通过这一关。

BOSS 鹰之团　**EXP** 各3000

[illegible]

BOSS 查尔斯　**EXP** 5000

查尔斯的攻击方式主要是三种类型的远程光线或[illegible]到远处去，因此玩家应该采取运动战的方式，尽量不要在一个地方多停留，另外常用R1键确定对方的位置。需要提醒的是大炮对其有特效，如果击个正着的话会减去其高达三分之一的HP。





Chapter5：黄泉のほとり

本关的地图极为令人头疼，原因就在于游戏中能看到的大地图压根就没标明上下层，这也导致玩家虽然看到目的地近在咫尺，但却怎么也绕不过去。首先请玩家按照右边地图上的黄色路线来到A点发生强制战斗，胜利后令巨石落下，然后返回原处按照地图上的红色路线来到B点将石头砍下，再绕到C点击毁巨石的左半边，之后从另一边的路去到D点击毁巨石的右半边，然后就会畅通无阻了。

在出口附近发生剧情，然后要连续进行三次对大批巨鬼的强制战斗（而且从第一次战斗后就无法召唤同伴了），然后再进行与幻觉鹰之团的最后一次交锋，不过这次最后对手是格里弗斯，在将格里弗斯击败后，津将再与查尔斯及其使徒形态进行两场战斗，但即使胜利也并不标志着本关的结束，因为神之手之一的“胎海之蝎姬”丝兰才是本关的最终BOSS。

BOSS 鹰之团　**EXP** 各3000

战斗方法与之前毫无区别，不过这次[illegible]

BOSS 格里弗斯　**EXP** 10000

由于格里弗斯会挡下津的大部分攻击，因此[illegible]FANS惊喜万分，而最后的一幕更是漫画中最经典的场景之一。

BOSS 查尔斯　**EXP** 5000

[illegible]以下时他便会变为使徒形态。

BOSS 查尔斯（使徒形态）　**EXP** 10000

[illegible]攻击到他的，虽然说查尔斯在水中张开双翅时进行攻击会给其造成巨大伤害，但那种机会实在是少之又少。另外当他进行俯冲攻击时适时使用COUNTER也是主要攻击方式之一。需要注意的是，当将查尔斯的HP削减到四分之三以下时，他的俯冲攻击基本上都会变成防御不能技，而且COUNTER的判定也会变得非常严格。此时选择机械弩倒是个不错的方案。

BOSS 丝兰　**EXP** 10000

[illegible]御令其处于任人鱼肉的状态，发动狂战士模式来进行猛攻吧。重复上述步骤几次令丝兰的HP减至一半以下时会发生剧情，然后继续与其进行对决，此时巨鬼也会过来添乱。在这次战斗中玩家需要先将其出现在血海中的两只翅膀消灭才能令其处于无防御状态，之后的一切就与前面的一战毫无区别了。

最后友情提醒一句，丝兰的COUNTER可着性是非常高的。

Chapter6：炎の旅立ち

[illegible]

当来到灵树之馆后，所有的战斗都将在广场上展开。先将两拨战魔兵消灭后会与古伦贝尔特初次对峙，而当穿上狂战士盔甲后依然要先对付两拨战魔兵再与古伦贝尔特的人类形态及使徒形态进行对决。至于最后出现的玩家面前的最终BOSS，则是使徒形态的左德。

BOSS 古伦贝尔特　**EXP** 10000

[illegible]

BOSS 古伦贝尔特（使徒形态）　**EXP** 15000

当击败古伦贝尔特后，他会变为火龙形态再度袭来。此时玩家进攻的重点应该是它的两条前腿，连续攻击令其跪下后再快速转到其正面攻击其弱点头部。在这一战中应以烙印攻击作为攻击的重点。

BOSS 左德（使徒形态）　**EXP** 20000

最后一战，将所有的[illegible]

剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章

剧情小说

前情简介

鹰之团，这是所有佣兵在战场上都最不愿碰到的佣兵团之一。在被称为"白鹰"的团长格里弗斯、冲锋队队长津、副团长卡思嘉等人的带领下，被米特兰王国雇佣的他们成为了令百年战争结束的英雄，而格里弗斯等人也都被封为了贵族。为了能平等地站在格里弗斯身旁，津在击败格里弗斯后离开了鹰之团，但初次败北以及失去爱将的耻辱却让格里弗斯作出了令人意想不到的事情——在那个雨夜，他来到了仰慕其已久的米特兰公主莎尔露特的寝室……

第二天早上，格里弗斯被赶来的军队抓了起来，而他那拥有属于自己的国家的梦想也自此化为泡影。一年后，当津等人将格里弗斯从监牢中救出时，身受了一年折磨的白鹰已经变成了一个废人。

在绝望之时，他以霸王之卵（注一）召唤出了四位神之手（注二），并以自己最重要的东西——鹰之团的所有团员为祭品而获得了重生，成为了第五位神之手、新的魔王。

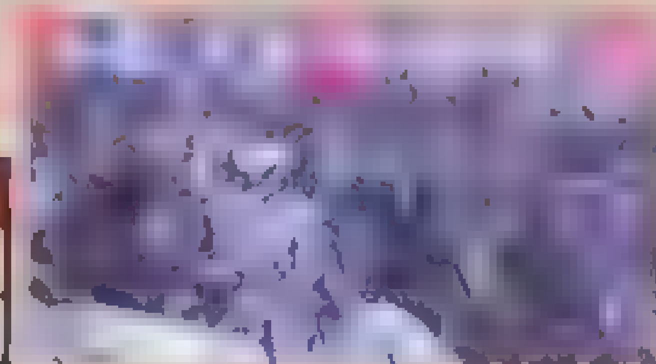
在那时被一位神秘的骷髅骑士（注三）救出来的鹰之团的幸存者只有两个人——津与卡思嘉。而被烙上烙印的这两人也将终生受到使徒的追击，徘徊于生界与死界之间的"狭间的世界"。原本身为鹰之团副团长的女子在经过那场浩劫后已变得精神失常，而失去了右眼和左手的津则变为了向使徒复仇的狂战士。

而我们现在所要说的故事，也就从这里开始了……

（由于篇幅原因，这里只是简要地进行了一下前面的剧情简介，如果各位想更多地了解这部漫画的话，欢迎观看在下在《游戏·人》第九辑写的那篇《剑风传奇——梦想的殉教者》。这是广告时间，谢谢您的收看……）

之前报道索引

载期数	栏目名	页数
2003年11月A（总第90期）	前线狙击	23
2004年10月A（总第112期）	前线狙击	17～19



第一章

白色的战旗被血染成了鲜红。

鲜红的霸王之卵在血红夕阳下被那只无力的手颤抖着举向高空。

而出现在那突然化成的异界中的，是自地上出现的无数张人脸；是不知从何而来的无数只怪物；是那出现于上方的四个巨大的身影；是那铺天盖地充斥所有空间的血红。

216年一度的蚀之刻（注四）降临了，波特、丝兰、丘比克、哥勒度——四位神之手在经历了216年的轮回后又一次出现于那黑色的太阳中。

"根据因果律而被选中的王子……鹰啊！"天使长波特望向格里弗斯，说道，"你是被选中的人，就好像这个时刻和这个地点一样，是根据伟大的神的手而被认定的人。在这里的所有使徒（注五）都是因贝黑莱特而变为那种姿态的，但是，你所拥有的并不是普通的贝黑莱特，是只有能够诞生为我们守护天使神之手的人才能得到的……鲜红色的贝黑莱特霸王之卵。""

"而你们……"丝兰看着津以及其身后惊慌失措的鹰之团的所有人，以那充满诱惑的声线继续说道，"就是为了他成为魔王而设的……宝贵的祭品。而且，作出这个决定的……正是他自己。"

"……怎么可能！"津惊愕地望向鹰之团的团长——被折磨了一年后已与废人毫无二致的格里弗斯。

"现在开始，执行降魔仪式！"

随着波特的呐喊，由无数人脸组成的巨手直升至那黑色的太阳边，而身处于那巨手上的，是四位神之手，以及一只已无法飞起的白鹰。

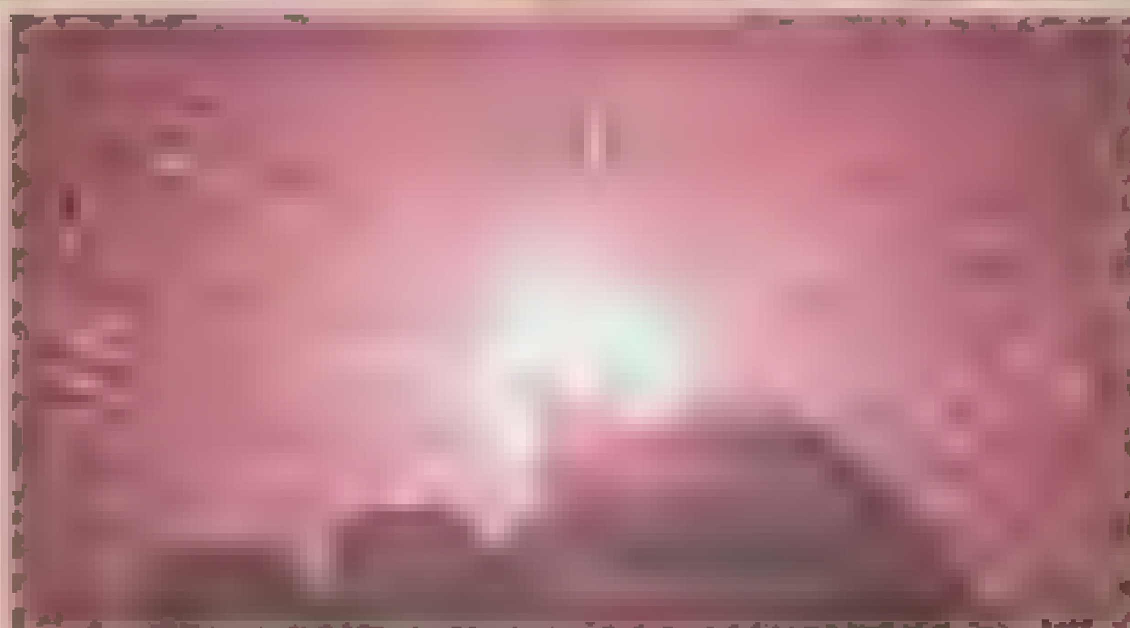


"在数以千计的同伴尸体上，在由数以千计的同伴筑起的数以万计的敌人尸体上，在那些连是何方神圣也不知道的尸体上，你是跨过他们而来到这里的，为了达成你那惟一的渴望！"波特举起右手，出现于空中的，是那巨大的异形烙印。"如果你认为那个渴望依然是那样耀眼的话，那么，便舍弃对你而言最重要的东西，将他们作为你成为神之手的祭品，在心中唱出'奉献'二字吧！"

我想得到……属于我的国家

"格里弗斯！"

已无法飞翔的白鹰扭头望向奋力爬到巨手上正准备奔向



这边的津，望向那在数千的同伴和数万的敌人当中惟一令其忘却梦想的男子。在沉默了片刻后，他用已失去舌头的口唇吐出了自己身为人类最后的话语。

"奉献……"

在听到这句话后，波特猛地张开了巨大的黑色斗篷。

"约定的时刻，来临了！"

突然间，无数烙印之光自空而射，深深烙入了全体鹰之团团员的身体上，而随之而即的，便是单方面的杀戮与狂宴。比宾、哥尔卡斯、捷度……与津一直并肩作战的所有战友们一个个都成为了饥渴的使徒们的食粮。虽然津拼死撕杀着，但面对无数力量远远超越人类的怪物，即使是他也只能眼睁睁地看着同伴一个个被撕咬成碎片吞入腹中，而他最心爱的女子——鹰之团的副团长卡思嘉，更是马上就要面临被怪物强奸的命运。

而在此时，巨手之顶忽然散发出了耀眼的白色光芒，所有的使徒全部停止了行动，齐刷刷地抬头将目光投向了那巨手之顶，纷纷发出了欢喜的呼声。

"诞生了……第五位福王……新的魔王！"

在祭品——鹰之团所有成员的血肉洗礼中，格里弗斯以第五位神之手之身获得了新生。

在津的面前，已化为异形形态的格里弗斯冷酷地奸污了卡思嘉，而被使徒困住的津却只能眼睁睁地目睹这一切发生。他挥剑斩断了自己被怪物咬住的左手想上前拯救卡思嘉，但随即又被无数只手牢牢按住动弹不能，在其右眼被抓瞎前看到的最后的景象，是卡思嘉被强奸后无助地倒在地上的身影。

"格里弗斯！"

津怒吼一声，猛地睁开了眼睛。而映入他眼中的，是面前那好似无边无际的雪原。隔了一会儿，当呼吸渐渐恢复正常时，他才感觉到冷汗已经浸湿了他的全身。

"又来了……"他摇了摇头，低声自语道。

虽然已经过了两年了，但那一幕却无时无刻不出现在他的梦中，那是其生命中永远都无法抹去的恶梦。

而在此时，从不远处传来的呼救声传入了他的耳中。

"喂喂！津，起来！快过来帮我！"他扭头望去，呈现在眼前的是即将被卡思嘉埋入雪堆中的小精灵巴克，自从以前在酒馆中将其救下时起，这个小家伙便成为了他的同伴。

津的嘴角露出了一丝笑容，他知道卡思嘉只是和巴克开玩笑而已，在两年前的蚀之刻后，女子便因受到过度刺激而精神失常，现在的她思想就和一个婴孩毫无区别，脑中压根就不会有别的什么念头。

可就在此时，那种如无数根针插在身上的刺痛突然又一次自其后颈上传来，而卡思嘉也是捂着胸口，一副痛苦的样子。他伸手摸了一下后颈的烙印处，果不其然，那里又一次流出了鲜血。

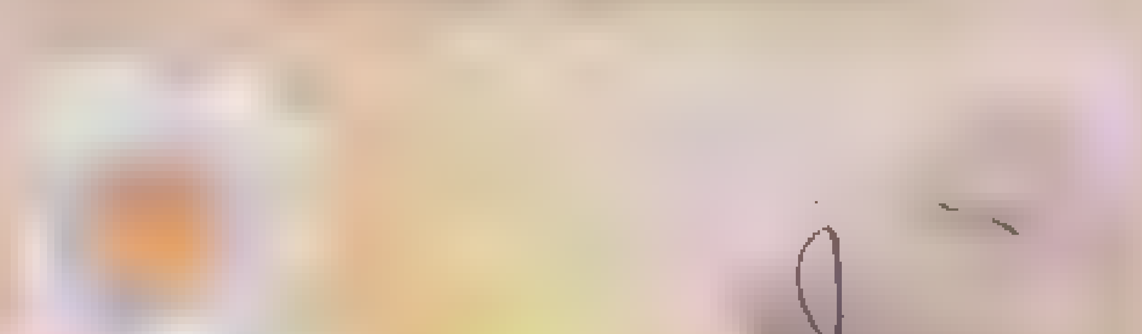
"那祭品的烙印会将那些黑暗拉至你身旁，对那班家伙而言，你是被投进黑暗中的火炬，那就是接受了祭品烙印的人的命运。连你的肉体的最后一滴血，一切都是献给黑暗的人们的贡品！"

两年前将自己和卡思嘉从"蚀"中救出来的那位神秘的骷髅骑士所说的话语又一次回荡在了他的耳旁。

"看起来，似乎又有客人来了呢……"

津拿起那把巨大的斩龙剑，面对着从雪中不断涌现出来的雪男，冷冷说道。

对于一直在生死线上挣扎的津来说，眼前出现的这种低等怪物压根就构不成威胁，但面对层出不穷涌出的雪男，他还是花了好一番工夫才将它们全部斩杀殆尽。



"两个有烙印的人呆在一起的话，果然比以前更容易吸引魔物呢。"当危机解除后，巴克飞到津的面前说道，"快点，去妖精之乡吧，那里是最安全的地方！"

"……巴克，你的故乡是个怎样的地方？"

"那当然……是个好地方啊。妖精之乡，是个浮在遥远西海上的理想之国。百花在盛放，鸟在歌唱，妖精在跳舞。一年四季都是春天，是个如梦似幻的美丽天堂。啊……我美丽的故乡！"

隔了半晌，巴克好像想到了什么似的，回过头来犹豫地问道："……津，难道你又要开始复仇之旅吗。"

津轻轻摇了摇头，他走近卡思嘉，用自己那已破烂的黑色斗篷盖在女子身上，低声说道："走吧。"

当走到山间一处空旷的场所时，望着面前那与剑之山丘颇为相似的地形，前天的那一幕又一次出现在了津的脑海中。

被厚厚的白雪覆盖着的山丘之上，数百柄剑直插于地，那是鹰之团的另一位幸存者里基特为在蚀之刻中惨死的战友所立起的墓碑。而就在那里，曾并肩浴血奋战，而现在却已身

处两个世界的两人再度相遇了。

“格里弗斯！”津狂怒地挥剑向格里弗斯冲去，但却被还不知道事情真相的里基特拼命拦了下来。

“让开，里基特！”

“我不让开！你怎么了？他是格里弗斯……是我们的格里弗斯啊！”里基特急得大声喊道。

“那个人……已经不是你所认识的格里弗斯了！”津盯着面前的那个男子，咬牙切齿地说道。“你没有变呢。在说话前便先动武。”望着眼前发生的这一幕，格里弗斯平静地说道，“我是来见你的，而作为鹰之团再度集结之地的这里，应该是最合适的场所吧。”

“别再把那个名字挂在嘴边！”津怒吼道。

格里弗斯凝视着津的眼睛，缓缓说道“我想来确认一下，以这个新的肉体站在你面前，是否能令你的心产生动摇。现在看来……我已经自由了。”

“那就是说　你对你的所作所为·　对那些你背叛了的人……”津浑身因为愤怒而剧烈地颤抖着，而其后颈的烙印也在不断地流淌着鲜血。“……连一点感觉都没有吗！”

格里弗斯摇了摇头，“我不会违背我的梦想，仅此而已。”

津大吼一声，一把推开里基特，又一次冲向了格里弗斯，但这次挡在他面前的，却是一个身材巨大的男子。那是已被格里弗斯收为部下的不死的左德（注六）。

“黑色剑士，你竟然破了我的预言而生存过来……”左德脸上流露出兴奋无比的表情，“我很高兴啊，小子！我早就想以这个姿态，与在‘蚀’里生存过来的你再战一次了！”

“怎么回事……为什么你会和格里弗斯……”津退了两步，惊异地说道，“你滚开，我要找的是那个家伙！”

“不用多说了，打倒我才可以通过！”话音未落，左德便



挥舞着斩马刀猛冲了过来。

这是津第二次与左德交锋，当三年前第一次与这个怪物对峙时，他第一次切肤地体会到何谓巨大的恐怖感。那时的他甚至连反击的余地都没有。而此次，虽然说那逼人的剑压及超越人类的反应速度依然令他全身战栗，但在这两年间一直踌越在生死边缘的经历已令其拥有了能与左德一战的实力。

“非常出色……你以人类之身在‘蚀’当中生存过来，在与使徒们的战斗中锻炼出那潜在的力量……”在将津逼退几步远后，左德赞许地说道，“原本我想再和你用剑比试一下，但看来这把从库夏人手上夺来的斩马刀，似乎有点配不上你那把斩魔刀呢！”

他将那把已在交锋中出现裂纹的大刀一折两段，望着津，一字一顿地说道：“很出色的剑，很出色的剑术。但我仍然未享受够啊！”

在那因强大的冲击力而四处飞溅的雪花中，左德在瞬间恢复了自己的使徒形态——一头站立的黑色巨牛状怪物。

“我还没吃够啊！”左德大吼一声后，向津猛扑了过来。而在此时，一个声音迫使其硬生生地停了下来。

“就到此为止吧，左德。”格里弗斯说完这句话后，扭头向山崖边走去。左德粗喘了一口气，又看了津一眼后，不情愿地张开了双翼。

“等一等，你要去哪里！”看着那个男子即将离开这里，津大声喊道。

格里弗斯乘在巨牛之上，侧身说道：“我已经说过了吧，我要得到自己的国家。什么也没有改变，什么也没有完结。”

说完后，左德展翅载着格里弗斯飞向了遥远的天际，津冲上前，对着上空怒吼道：“你说什么都没有改变　你做了那样的事情，还敢说什么都没有改变？”

格里弗斯扭过头来，平静地说道：“你应该很清楚，我就是会那样做的男人。只有你最清楚……”

风已停，战场已静。展目望去，入眼之处尽是茫茫的白雪与那蓝色的苍穹，而只有格里弗斯最后留下的这句话语，一直萦绕在津的耳畔，久久不能散去……

“喂，津！怎么了？”

将津的思绪又一次回到现实中的，是巴克的呼唤。他摇了摇头，说道：“没什么，走吧。”

自从那次碰面之后，津便清楚地知道，那里也不是能将卡思嘉留在那里的安全地方了。正是在巴克的建议下，他才决定带着卡思嘉去巴克的故乡——妖精之乡，希望能将女子托付在那里。

雪花纷纷扬扬地自天空飘落，津慢慢走在雪地中，但思绪却迟迟不能平静下来。不过此时，他想的却是另外的一件事情。

想起来了，我离开鹰之团的时候，也刚刚下着这样的雪呢。和那家伙交手，也是在像今天这样的雪的山丘上。不过这次……被遗弃的却是我……



天色渐渐暗了下来，在找到一个能勉强挡住风雪的小山洞后，津停下脚步升起了篝火，准备在这里休息一夜再继续赶路。

不久之后，卡思嘉便已沉入了梦乡。津出神地看着在篝火旁静静睡着的女子，闭上眼深深叹了一口气。

卡思嘉最后一次展现笑容的时候，现在他已经记不清了。无休止的战斗所造成的疲劳日复一日地在侵蚀着他，而令他无法原谅自己的是，面对不相信自己，向自己投以敌视目光的卡思嘉，他已渐渐没有心情去好好对待她了。

“我不会再遗弃你，我不会再遗弃你而去。这次，我不会失去你。”

他曾发誓要为了她而豁出一切，曾发誓要一辈子守护在她的身边，但那种心情却渐渐黯淡了下来　·

“津，你先睡一会儿吧，放心好了，有什么事的话我会马上叫醒你的。”巴克说道。

由于夜间是使徒最易被吸引而来的时段，自从蚀之刻后，他从来就没有好好睡过一觉，尤其是最近更是每夜都会进行战斗，即使坚强如他也快熬不住了，闭上眼睛没多久，他便睡了过去。而在恍惚中，一只黑色的野兽在火中现出了身影。

“你要睡了吗？你会做梦的，梦见格里弗斯。为什么你不去追从他？好不容易才见到他的。”它扭头望向沉睡中的卡思嘉，用充满诱惑的声线说道，“她就那么重要吗？比格里弗斯还重要吗？这个女人已不再是你认识的那个战士了，她只是一个躯壳，这样的她仍是那么重要吗？今后你仍然能这样想吗？这个女人……是格里弗斯留下的伤口，因为你想继续感受格里弗斯留下的痛楚，所以她才重要吧？这个女人是你不断想着格里弗斯而存在的祭品，是祭品的话，就有更好的使用方法。看，只要这样……”突然间，那只野兽变成了巨大的黑犬，并紧紧咬住了卡思嘉的脖子，“只要这样，就能更紧密地跟格里弗斯联系起来。是你……所期望的　·”

“住口！”

津大吼一声，猛地睁开了眼睛。他迅速掏出匕首向肩上的那个异物刺去，将其一把扔到了面前的篝火中，而在卡思嘉头边蠕动的那两只梦魔也在他的飞刀下死于非命。

果然，刚才的一切又是梦魔制造出来的梦境。津扭头望去，刚才那只打下保票的小妖精王被一只梦魔压住而动弹不得。



“相信他的我简直是个傻瓜。”津苦笑了一声，用一把飞刀帮其解了围。不过，又有一批魔物感受到祭品的血腥味逼近了山洞。

津快速离开山洞，守在洞前和魔物展开了交锋，但就在激战正酣时，被一只老鼠吵醒的卡思嘉来到了洞外。

“喂，卡思嘉，出来会很危险的！”

巴克连忙喊道，但却晚了一步，残存下来的使徒抛下津向卡思嘉扑了过去。津急忙冲上前挥剑将使徒斩杀殆尽，但却未注意到身后那只突然袭来的恶灵。

在恶灵的侵袭下，那只黑色的狂犬第一次完全控制了津的身心。

“把她撕成碎片吧！就像格里弗斯那样……侵犯她！刺穿



她！神的祭品啊，你，应该失去一切，把一切，都变成憎恨的食粮！”

令津恢复神智的，是黎明时的那缕阳光，而这时他才惊异地发现，自己的右手竟然正紧紧地勒在卡思嘉的脖子上。

“卡思嘉！”津浑身一震，连忙松开手。他蹲下身去想要将女子扶起，但卡思嘉却吓得大叫了起来。她爬开几步远，以惊恐的目光看着津，浑身不住地颤抖着。

“你不必在意啊。”巴克小心地说道，“都是因为恶灵附在你身上，你才会那么做的。”

津没有说话，只是看着不远处准备逃离这里的卡思嘉。

真的……可以用那种理由来推托吗？

我所期望的……究竟是什么……



由于卡思嘉不断想要逃走的缘故，无奈之下，津只得用绳子捆住她的双手以强制其前行，虽然巴克觉得此举有些不妥，但现在已经没有更好的办法了。

在离开雪山地区后，抓住津小睡的空隙，卡思嘉挣脱绳索逃离了他的身旁。两人决定分头寻找卡思嘉，不过令巴克意想不到的是，这却令他碰见了几个老熟人。

“伊斯多洛，这不是伊斯多洛吗？”巴克飞到那个在小道上飞奔的男孩身旁说道。

伊斯多洛是津和巴克在以前的旅行中认识的，自从见识到津的力量后，他便一直想让津传授他武艺而对津紧追不舍，不过巴克倒是没想到他的意志竟如此坚定，竟然一路追到了这里来。

“啊啊，是巴克！我找你们找得好辛苦啊！”伊斯多洛没有停下脚步，而在他怀中，则抱着一堆看起来怎么也不像是他的行李。“现在没时间和你多说，有坏蛋在后面追我呢。”

“是坏蛋在被人追吧。”

“混蛋！因为见过他们一面，我才帮他们拿行李的呀，可是，那些贪得无厌的家伙……哎哟！”在被从身后飞来的树枝击中腿部后，伊斯多洛脚一绊便倒在了地上。

一个穿着华贵的青年从远处气喘吁吁地走到他的身旁，喘着气说道：“叫你拿行李的代价，又怎可能是全部的行李啊。”

“混蛋！我只是好心想把世界上的险恶告诉你们这些贵族啊！”伊斯多洛坐在地上紧紧抱住行李，气急败坏地喊道。

这时，另一个金发的美丽女子也赶了过来，一边走一边喘着气问道：“捉、捉到他了吗？”她走到青年身旁，以命令的口气说道：“很好，马上砍掉他的手臂！”

青年挠了挠头，一滴冷汗从脑后流了下来：“法尔纳塞大人……”

巴克清楚地记得这个被称为法尔纳塞的女子，她是法王厅（注七）圣铁锁骑士团的团长，同时也是世界几大富豪之一的班迪米奥家的独女。在这之前，圣铁锁骑士团曾经担任过追捕津的工作，而那时被捕的津在逃离时所依靠的人质便是法尔纳塞。

至于那个青年，巴克只知道他的名字是塞尔皮高，以及他是法尔纳塞的亲信这两件事情。实际上，塞尔皮高是法尔纳塞同父异母的哥哥，不过，就连法尔纳塞都不知道这件事情。

“所以，我就把客人带来了。”巴克耸了耸肩，对着倚着树坐在地上的津说道，而卡思嘉此时也已被津找了回来。

“自那次之后，我一直拼命地在找你们呀。”伊斯多洛走上前几步，摆出了一个胜利的姿势，“来，把你用剑之秘诀，毫无保留地传授给我吧！”

“那么……”津没有理会他，扭头向法尔纳塞那边看去，“你们是怎么回事？想来捉我吗？”

法尔纳塞迟疑了一下后，咬了咬手，作出了一个让所有人都吃了一惊的举动

她单膝跪在津的面前，低声说道：“黑色剑士大人，请让我们……跟你一起旅行吧。”

对于法尔纳塞来说，这其实是她经过深思熟虑后才作出的决定。圣铁锁骑士团对于法王厅而言就相当于神在地上的代言人，是一种权威的象征，换句话说，只不过是装饰品而已。法尔纳塞之所以能成为团长，也是由于传统规定圣铁锁骑士团的团长必须是少女而已。

而在被津抓为人质的那短短几个小时内，一直坚信神的存在的法尔纳塞恐惧地看到了那些真正的怪物。那时，法尔纳塞第一次感到身为神的信徒的自己是如此地矮小、悲惨、而又软弱无力。而在断罪之塔再次经历了类似的事件后，法尔纳塞终于对自己所信仰的一切产生了怀疑。

法尔纳塞垂下了头，用谦卑的语调对津说道：“我已经不再是教徒了……我想知道……超越了我所紧紧抱着的秩序的……真实。然后我想向你学习，在没有秩序之光的黑暗中也能生存下去的技巧，请你引导我们吧。”

“他们突然改变态度！肯定是想找机会抓住你啊，这帮法王厅的家伙什么事都做得出来。”伊斯多洛怀疑地说道，“先给我们跪下磕头吧，做得到吗？”

法尔纳塞没有说话，只是从腰间抽出配剑毫不犹豫地削去了作为女子最为珍惜的长发，低声说道：“现在……我只能做到这些……道歉的话，我总有一天会……”

“……随你们喜欢吧。只要不妨碍到我，我是不会出声的，不过……说不定到明天早上你就会后悔了。”津拿起剑从地上站起，背过身去说道，“跟我们在一起，就表示没有一个夜晚可以安眠。”

巴克对于津竟然如此干脆地便同意了法尔纳塞的请求感到非常奇怪，如果是以前他的话，肯定会一话不说地便拒绝他们加入队伍。不过，只有津才知道他为何会做出这样的决定。



那是因为，他清楚地明白自己已经无法完全控制心中的那只野兽了。

他第一次在期待着素不相识的人，第一次为自己的不祥而战栗，也是第一次，被自己的软弱无力而打垮……

在这数天间，虽然每天都要经历与那种恐怖的怪物的战斗，可法尔纳塞的信念却丝毫没有动摇过。塞尔皮高曾询问过她是否要回到圣都，但她明白，回去的话，自己又会被淹没到那些教条中。因此，不管自己是如何软弱无力，也不管心中是多么害怕不安，她都绝不会再回到老路上。

因为，这是她第一次，找到了真正的自己。

在解决了一路出现的怪物后，津等人来到了一座森林边。而在他们向过路的老人打听如何去海边时，却意外地得知了另外一则消息。

“你们要走那里的话，一定要小心呀，特别是山边那带。”

“为什么啊？老伯。”伊斯多洛好奇地问道，“那里有山贼出没吗？”

“是的话倒还好了，问题是出现在那里的不是人啊……”老人摇了摇头，向森林深处走去，“那是兽鬼。”

第二章

一

为了能去到海边，津等人也选择了穿越森林的近路，而在中途休息时，塞尔皮高将津单独叫到了一旁。

“老实说，我希望你能死在这里。”说这话时，塞尔皮高不再是平时那副什么都无所谓的样子，而恢复到了之前曾与津对战时的神情，那时的他对于津来说是比使徒还要难缠的对手。“如果可能的话，我真想立即阻止她这趟莽撞的旅行。可是……法露小姐（法尔纳塞的昵称）希望这么做。姑且不论我个人的感情，如果小姐决定要继续这趟旅途的话，我想跟你保持良好的关系。不过……”他话锋一转，表情再度变得冷峻了起来，“要是法露小姐不幸在这趟旅途中去世的话，那个时候，我就会是你的对手。”

“你还真是辛苦啊。”津的嘴角露出了一丝苦笑。

而在此时，巴克急急忙忙地飞了过来。

“卡思嘉和法尔纳塞小姐……都被怪物抓走了！”

将两人掳走的，便是刚才的老人所说的兽鬼。原本这种怪物只应存在于幽界（注十）中，人类根本就无法看见，但不知为何它们竟然会出现在现世，并且向人类展开攻击。

在津赶来之前，抢先赶到的伊斯多洛从兽鬼手中救下卡思嘉与法尔纳塞，而当看到敌人只有一只后更想与其一决高下。但他却不知道，兽鬼一向都是成群结队出现的，果不其然，大批的兽鬼顷刻间便出现在了他的周围。而救下几人的，是一个身穿紫色长袍，穿着就如同魔法师一样的绿发小女孩。



“赶快从这里离开比较好。虽然这样说比较失礼，但以你的力量，恐怕下次就要丧命了。”在以魔法的力量将兽鬼赶走后，女孩留下这句话，头也不回地走了，只留下伊斯多洛一个人在那里生闷气。

几分钟后，津与几人汇合了，并从他们口中得知了刚才发生的一切。在前进不久后，他们从兽鬼的手下救出了刚才为他们指路的那位老人莫根，据莫根所言，自从今冬一开始，他所在的伊诺克村便接连不断地受到了兽鬼的袭击，它们不只破坏田地、抢夺家畜，还把村中的女人及小孩纷纷掳走。

“由于与库夏的战争，这里的领主早就已经率兵出征了，而且就算是前往请求，领主又怎么可能会为了兽鬼这种东西而出兵呢？这样下去，村子很快就会完了。”

“那么，你准备怎么办？”伊斯多洛问道。

莫根犹豫了一下，说道：“……用传说对付传说！我们想去请求魔女的帮助。传说有位魔女住在这座森林的深处，但只有被主人邀请的人才能到达那里。我已经在这里转了五天五夜了，可是还是没有找到……”

可就在几秒钟后，令莫根惊愕的事情发生了。他面前的一切都发生了变化，那原本被密林覆盖的地方，竟然渐渐出现了一幢与树融合在一起的大屋。

“嗨，老爷爷，这不是很容易就找到了吗？”伊斯多洛兴奋地说道。

正当几人四处张望时，那间大屋的门打开了，一位女孩从中走了出来。

“啊，是刚才的那个魔女小鬼！”伊斯多洛在看清楚来人的样子后，大声喊道。

“各位请进吧，我的老师想见你们。”女孩微微点头说道，“我的名字是西尔凯，目前还在修行中。”

当津等人随西尔凯进入那间大屋后，在会客室，他们见到了真正的魔女。

“欢迎来到灵树之馆。”年老的妇人坐在藤椅上，望着进来的几人微笑着说道，“我是这间房子的主人芙萝拉。还有……”她将目光投向了津和卡思嘉，“能见到你们我很高兴，我正在等你们，两位被烙印的人啊……”

“……你怎么会知道……”津一惊，问道。

“我们一会儿再说这件事情吧。”芙萝拉微微一笑，看着莫根说道，“我明白你来这里的意图，但很遗憾，死期将至的我已经没有力气离开这里了，不过请不用担心……”她扭头望向自己的弟子，“西尔凯，你就帮帮他们吧。”

听到芙萝拉的话后，西尔凯似乎一时有些手足无措。“老师怎么可以……我还……”

“你也差不多可以实践日常锻炼的成果了，而且……”芙萝拉再一次将目光投向了津，“请你们帮助我的徒弟如何？当然不是白白请你们帮忙，等你们回来后，我会送给你可以令烙印之力在一定时间内减弱的护符。虽然无法令其消除，但至少可以防止恶灵凭依在你的身上。”

在听到这句话后，津的脑中出现的，是不久之前他被控制而袭击卡思嘉的一幕。他扭头向卡思嘉望去，但女子却害怕地躲在了法尔纳塞身后，向自己投来憎恶的视线。

津苦笑了一下，说道：“……好吧，我接受这个条件。”

从芙萝拉的口中津得知，灵树之馆属于幽界的领域，普通人是根本无法抵达这里的。但由于津和卡思嘉那身上的烙印令他们一直处在幽界和现世的交界的缘故，因此他们才会来到灵树之馆。而她之所以会知道津与卡思嘉的存在，则是从一位来自于幽界的老朋友那里得知的消息，拜托她帮助津等人的也正是那位神秘人士。

第二天早上，西凯尔给了众人属于他们专用的精灵的武器及防具。塞尔皮高的是由风之精灵希露芙守护的披肩及长剑；给予伊斯多洛的是爬满火之精灵沙拉曼达的匕首；给予法尔纳塞和卡思嘉的是有着很强魔力的银锁子甲和银小刀。不过，当她准备将精灵之斧给津时，男子却拒绝了她的好意。

在目睹几人离开后，芙萝拉回到了灵树之馆的会客厅内，而在那里，那位其多年的老友正在静静等待着她。

“你来了吗？怎么不跟他们打声招呼呢？他们……真是很坚强呢……”芙萝拉走近茶桌，微笑着说道，“这样你该满意了吧？不过……你居然会来拜托我，而且还是为了其他人……这就是所谓的同病相怜吗？”魔女端起茶杯，轻轻呷了一口后，望着面前的那人平静地说道，“我的老朋友啊，我相信你是还保留着人类的心的……”

站在她面前的，是那位骷髅骑士的身影……

在来到伊诺克村不久，这里便遭到了兽鬼的大举入侵。虽然村中的司祭非常不信任津等人，但在狂风暴雨中最终拯救村子的，还是津等人的力量以及西凯尔的魔法守护。不过，法尔纳塞和卡思嘉却不慎落入了兽鬼的手中。

二

克里科特。

那是幽界的暗之领域，也是将黑暗中聚集的心集合在一起的黑暗地带，原本人类是根本不可能到达这一领域的，但它此刻却确确实实地出现在了现世中，而这里，也正是兽鬼的巢穴。

“世界将会改变面貌，不，那恐怕已经开始了，随着某个人的出现一起开始。”

虽然西尔凯没有说出那个人的名字，但津却清楚地明白那个人究竟是谁。

《默示录》中预言的暗之鹰，也是如今米特兰王国人民心目中的光之鹰——格里弗斯……

不知过了多久，法尔纳塞和卡思嘉在兽鬼的巢穴中醒了过来。由于穿着穿着银锁子甲的缘故，两人并不会受到兽鬼和各种怪物的直接伤害。但令法尔纳塞产生由衷的恐惧的，是映入她眼中那幕只有在地狱中才能看到的惨状……

在巨大的山洞中，数十只兽鬼正在蹂躏着他们从伊诺克村抢来的人类女子，而数只小兽鬼在被蹂躏后的女子身上破腹而出血肉飞溅的那一幕情景更是令法尔纳塞几乎昏厥过去。

千钧一发之际，津赶到救下了两人，在让西尔凯及伊斯多洛掩护两位女子先行离开后独自留了下来。但在他斩杀的无数兽鬼所染成的血海及内脏残骸中，某个东西慢慢成形了……

山洞产生了巨大的震动，强大的邪恶之气甚至连西尔凯都为之恐惧，而自烙印处传来的那阵撕心裂肺的剧痛，也是津迄今为止从未感受过的。



四周变得寂静一片，就连兽鬼的悲鸣之声也全部消失了，血海正中渐渐泛起了巨大的波澜，而那个以肉块和内脏构成的东西在惊愕的津面前也渐渐幻化为了人类女子的形态。

“好久没成形了，没想到这次用的居然是兽鬼的内脏，真是最差劲的幽体呢。”

神之手之一的丝兰望着几步远的津，以充满诱惑的声线说道。

狂怒的津冲上前想要挥剑斩杀丝兰，但却被那几对黑色的翅膀牢牢抓住动弹不得。

丝兰将津紧紧抱在怀里，在其耳边挑逗地说道：“我好想你啊。在无数个黑夜里，我都能感觉到你的杨哭。当知道你将来访我的领域后，我便立刻来到了这里。”



她的手指轻轻划过津后颈上的烙印，感受着那涌出的鲜血。

“释放……一切吧！你的灵魂和这个克里科特正在相互呼应，那种憎恨、苦闷，还有……恐惧！”

顷刻间，那几对黑色翅膀上的尖刺便将津身上的黑色铠甲撕成了碎片。而一支不知从何而来的飞镖回旋镖令丝兰暂时停止了下一步动作。

“唉呀，有人来打扰了。”丝兰抬头看着不远处那个骑着马出现的人影，荡笑着说道，“不要来打扰男女间的事情啦，或者是说你也想来掺一脚？国王大人？”

“被召唤而来的只有你一个吗，胎海之娼姬？”骷髅骑士的声音一如既往地充满了威严之气。

“召唤？我可是自愿来到这里的。”她再次将津紧紧抱在怀中，“因为我想见这小子啊。”

“这样的话，就没什么好说的了。”骷髅骑士缓缓拍出了剑。

“真是的，您还真性急啊。”丝兰笑了一声，“不过……让人等待可是女人的兴趣！”

在这如同自己体内的克里科特内，丝兰召唤出无数黑暗的胎儿将骷髅骑士牢牢围了起来。

“怎么样，国王大人？这样还令您满意吗？这里是黑暗的孕育之处，由忌讳的灵魂形成幽体的黄泉岸边，这些孩子会无止尽地出现，就如同地底的虫一般！”

骷髅骑士对于逼近自己的巨鬼群就如熟视无睹一般，只是盯着丝兰这边，冷冷说道：“时机……到了。”

几乎就在他说完这句话的瞬间，津猛地睁开了眼睛，并将左手伸到了丝兰胸前。躲闪不及的神之手被其藏于义肢内的大炮击个正着，整个腹部被轰出了一个大洞。可是，女子的脸上却露出了满足的笑容。

“好热……好热啊……这和幽体皮开肉绽的感觉……可是……还不够，一点儿都不够！再来啊！”

津没有丝毫犹豫，以最大的力气将斩龙剑刺穿了丝兰的胸膛，而随之而即的，则是女子回荡在整个山洞间的狂笑。

“哈哈，太棒了！我的身体要裂开了！生与死在我的体内交错！你实在是太棒了！”她紧紧抱住津，心满意足地与其深深一吻后，身体再度分解成为了那无数根肠子及内脏。“亲爱的，我们下次再见吧！”

由于丝兰强行降临以及人贝所造成的余波，这个区域也即将化为生死交错的混沌，继续下去的话，不止这个洞窟，甚至连这附近的人都会被完全吞没。在千钧一发之时，凭借着骷髅骑士那柄以贝黑莱特构成的能劈开空间的唤水之剑，暗黑领域克里科特终于被封印住了，而兽鬼的威胁也自此烟消云散。

当一行人带着被解救出来的女子们回到伊洛克村后，迎接他们的是狂喜的村民。而在津的眼中，那几位在自己几步远处站立着等待着他的同伴却让其产生了一种好久都未能有之的感觉。

在那一瞬间浮现在其脑海中的，是鹰之团那些熟悉的身影……

“是……同伴吗？想不到我会在此……有这种感觉啊……”



“嗯，这样就完成了。”芙萝拉摘下眼镜，轻轻松了一口气，她以怀念的眼神看着修补好的那件东西，对站在自己身后的骷髅骑士微笑着说道：“你不觉得很怀念吗？没想到居然会拿这个出来……”

“你不可能不知道……它是多么危险吧。”

“我知道，因为我一直守护着它。”芙萝拉点了点头，“可是就因为如此，他们接下来的旅程才一定需要这个。”

“……真是因果循环呢。”

“不，我不那么认为。”芙萝拉摇头说道，“虽然人类看起来是在重复着同样的错误，可因果绝不是一个循环，而是螺旋状的。”她将目光投向骷髅骑士，脸上露出了一丝笑容，“他们不见得……会选择走上跟你我同样的路……”

骷髅骑士没有说话，只是默默点了点头。

而在此时，他好像忽然觉察到了什么，而芙萝拉也已明白，某些东西正在接近这里。

“……来了。”她走到窗边望向尘土飞扬的远方，“看来我的灵力变得非常衰弱呢，敌人这么简单就突破了我布下的结界。”

骷髅骑士缓缓走过她的身边，从窗口跳到了下面的坐骑上。

“……你要为我而战吗？”芙萝拉迟疑了一下，问道，“可是不论如何我都会……”

“就是因为如此，才要让你走得安详一点。”

抛下这句话后，骷髅骑士策马而去。芙萝拉望着那已不是人类的挚友的背影，脸上露出了淡淡的笑容。

“谢谢你，我是不会忘记你的心意的，我的老朋友……”

她抬头望向那蔚蓝的天空，一只云雀正飞过她的视线，而那个绿发女孩的身影又一次浮现在了她的眼前。

“真希望能在最后再看见一眼，你那羞涩的笑容啊，我最心爱的弟子……”

走在灵树之森中的西尔凯突然停下了脚步，疑惑地向四周望去。

“怎么了？”走在她身后的塞尔皮高关心地问道。

“没、没什么……”西尔凯连忙摇了摇头。她扭过头，继续向灵树之馆的方向走去。刚才的那一瞬间，她确确实实感到了老师的意念。虽然她对此有些担心，但接下来发生的一幕，却让她无暇顾及刚才的感觉了。

“津！”

在看到男子突然一阵眩晕倒在地上时，众人不由得同时发出了惊呼。

虽然伊斯多洛等人并没有从津身上看出什么异样，但西尔凯却清楚地看到了男子胸前的那个深深的伤口，那是依然残留的幽体的伤口。如果放任不管的话，津将会越来越虚弱，而总有一天会令其旧伤口再度裂开。而且，那绝对不是兽鬼所能造成的伤口。

“……没什么大不了的，只有站起来有些晕而已。”在众人的注视下，津站起身来说道，但额头上流下的冷汗却清楚地表明他现在只不过是强忍着而已。

就在此时，卡思嘉突然捂住自己的左胸显出了痛苦的神情。

“法尔纳塞和卡思嘉在这里待着！”津疾声喊道。烙印已经清楚地传递给了他这样一个信息：那些家伙就在不远处的灵树之馆附近。

而且，是兽鬼根本就无法与其相提并论的狠角色。

在急速赶到灵树之馆时，众人惊愕地发现，无数身穿盔甲手持兵器的使徒正准备冲入已被烈火笼罩的大屋内，而它们的目标，分明便是魔女芙萝拉。

在斩杀了两只使徒后，那阵昏厥又一次侵袭而来，而替他挥剑将冲来的使徒斩为两半的，正是骷髅骑士。

“你到底是什么人？”奇形怪状的使徒们瞪着骷髅骑士，但却没有人敢莽撞地冲上前了，“单枪匹马，竟然就可以与我们魔兵相持到现在……”

“你们这些家伙没有资格知道我的名字。”骷髅骑士勒马站在熊熊燃烧的灵树之馆前，冷冷说道，“就把我们当成要向五位使者复仇的人吧。”



“等一下！我想起来了！”一个使徒突然指着他嚷道，“我们的主人转生之际……有一个骑士出现在‘蚀’的土地上，那个骑士就是你！”

“还有你！”另一个使徒此时也看清楚了津的样子，“我们主人的祭品，两个生者的其中之一！”

“主人！难道说……”

“你早就该知道！”一个熟悉的声音在使徒身后响起，“非人之徒的主人，这个世界上只有一个！”

使徒纷纷向两边让开，令不死的左德一步步走到了津和骷髅骑士的身前。而在其身边，还站立着一个身高将近三米，全身都被铠甲覆盖的高大男子。

“格里弗斯……”在确认了那“主人”的身分后，津咬牙切齿地说道。



“左德大人。”那名高大的男子忽然说道，虽然只是普通的说话，但那声音已震得众人耳朵嗡嗡作响，“这个人，就交给我古伦贝尔特来对付吧。”

在得到左德允许后，自称为古伦贝尔特的巨人走到津的身前，微微欠身说道：“我曾听过阁下的传闻。虽然只是一介人类，但却是能从那‘蚀’中生还的强者。这次的行动就算是对付魔女，但以如此多人对付隐居的老妇人（注九），对于武者来说那依然是非常不名誉的举动。但由于这是一次向霸示忠的机会，所以本人才会勉强来到了这里，没想到能与你这样的武士相遇，也不枉我远道千里而来了。”他拿出一把巨大的战锤，沉声说道，“在下古伦贝尔特，身为鹰之团（注十）的武者，希望能与黑色剑士进行一对一的战斗！”

“……你说……什么？”当听到那个名字时，津一下子呆住了，“鹰……之团？”

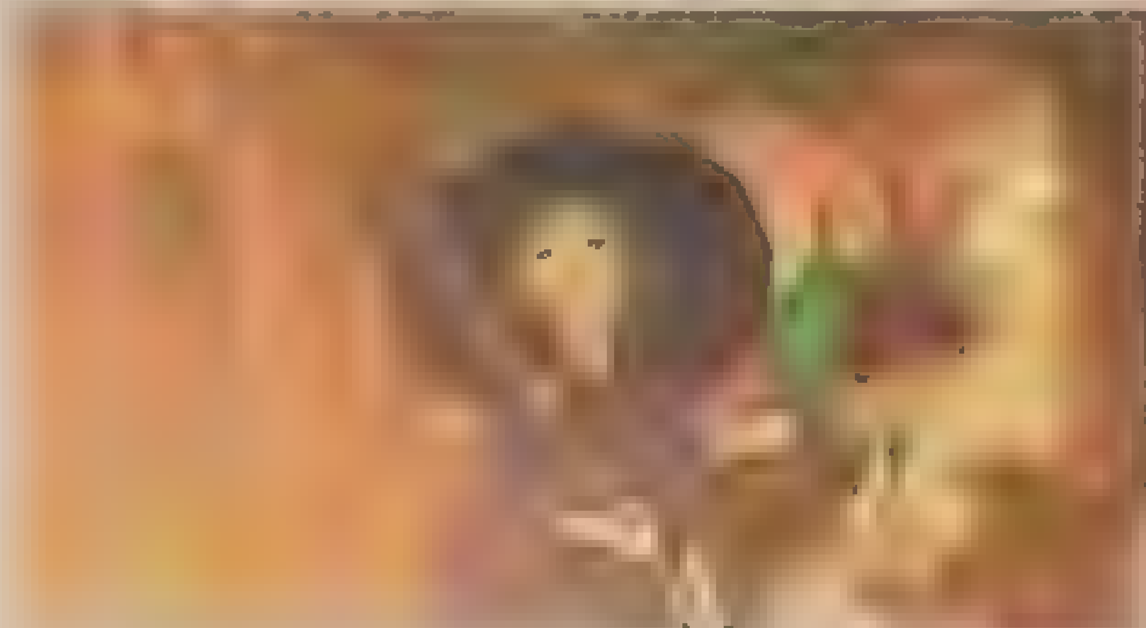
“老师！老师！”

西尔凯带着哭腔奔跑在熊熊燃烧的灵树之馆内，但却怎么也无法接近会客室，心中乱成一团的她现在根本就无法使出魔法，而在此时，芙萝拉的声音通过意念传入了她的耳中。

“西尔凯，我最爱的弟子啊。把那个东西……交给黑色剑士吧。”

呈现在西尔凯意念中的，是那具漆黑的，如同骷髅一般的铠甲。

“可是这样下去……老师您……”



“你应该知道，那个时候已经到了……长生之罪究竟有多么深重，你应该是很清楚的。不用伤心，对我们魔法师来说，死亡并不意味着终结，那只是生命形式的改变而已。”

“可、可是，我会……寂寞的呀……”女孩终于忍不住哭了起来，“在阳光下躺在老师的腿上而睡，和高雷姆们一起品尝下午茶……这一切都将不存在……都要被烧毁了呀……”

“西凯尔……去帮助黑色剑士吧，那是只有你，只有灵树之森的魔女芙萝拉的弟子西尔凯才能做到的事情……”

“……我明白了，如果那是老师的愿望的话。”西尔凯咬了咬牙，擦干脸上的泪痕后，向着宝物仓库的方向疾奔而去。

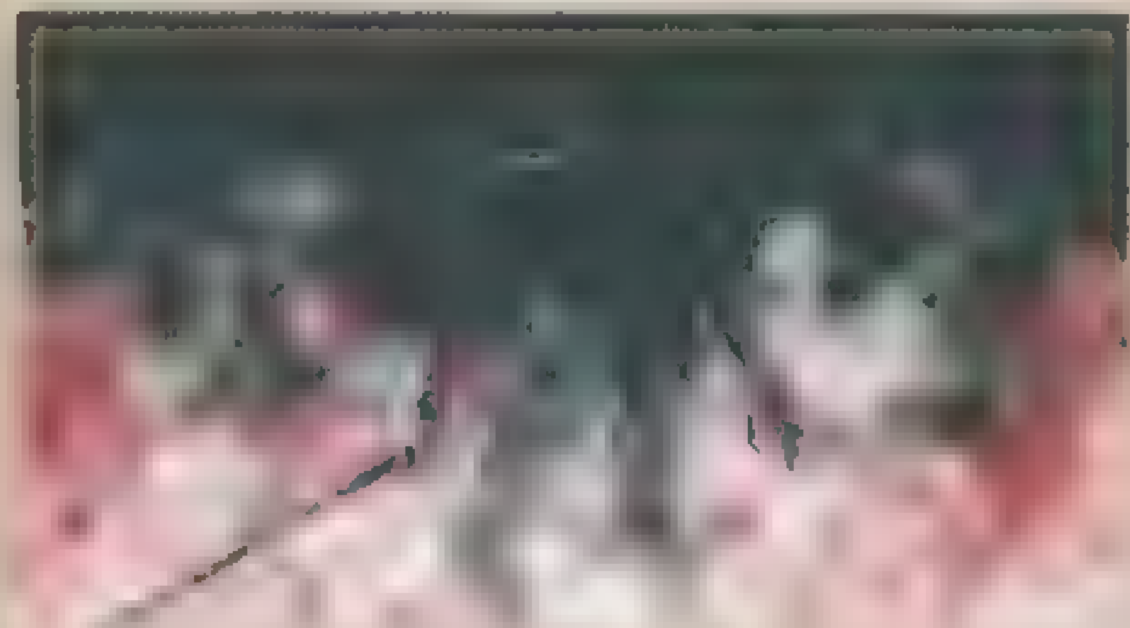
在与古伦贝尔特的对峙中，津完全就占不到丝毫便宜，甚至连反击的机会都几乎找不到。与丝兰一战中身受重伤的他如今根本就不是强大的古伦贝尔特的对手。

“太差了！”古伦贝尔特将津踩在地上，恼火地喊道，“你真的是那位黑色剑士吗？击败无数使徒，甚至能与不死的左

德不分上下……你这种窝囊废，就是我等的宿敌吗？回答我！”他望向正与骷髅骑士对决的左德那边，充满羡慕地说道：“左德大人真是好运气，可以遇到那种势均力敌的对手。对武者来说，战场就是圣地，在战场上经过激战而死才是武者所望。但是……看来我不值得为了你赌上身为武者的尊严！”他抬起左手，用安装在盾牌上的大炮对准了津，“你根本就不配死在我的战槌之下，给我……化为灰烬吧！”

在千钧一发之际为津挡下炮火的，是芙萝拉派来的数只高雷姆。而西尔凯则抓住这个千载难逢的机会，将黑色骷髅状的铠甲送到了津的手上。

“那是……”正在与骷髅骑士对峙的左德惊讶地注视着再度出现的津身着的那具铠甲，随后又将视线转回到了骷髅骑士身上，狂笑了起来：“真怀念啊，我的老朋友！你让那家伙走上同一条路吗？跟你一样的冥府魔道！”



那是由矮人打造的咒物——狂战士的铠甲。穿上那铠甲的人，只要与寄宿于铠甲内充满灾祸的气流同调，就可以发挥如鬼神一般的实力。被过于强烈的激情驱使，而忘记了痛苦与恐怖。而那时的人类则可以发挥无与伦比的力量与速度，而且，那铠甲更能将被折断的手脚及骨头强行补正。

但那超越了人体的极限的代价，便是随时都可能丧失的性命，以前那具铠甲的拥有者之一，就是那样全身给蚕食，直到所有骨头碎裂和所有血喷出来为止，一直战斗至死的。

此时的津已完全丧失了理智，但那随之而来的超强力量就连强大的古伦贝尔特也招架不住。而巨人的全力一击换来的也只是战槌被砍断，被斩龙剑直砍入肩的结局。

“干得漂亮……这次决斗是你赢了！”古伦贝尔特强忍着剧痛说道，“传闻没有错，不，你是比传闻说的更厉害的强者！”在他说话的时候，一团火焰已渐渐笼罩在其身旁，“不过，从现在开始，我的使命是……为了我的主人，以光之鹰的使徒的身分，当你的对手！”

随着一声怒吼以及广场上冲天而起的烈火，古伦贝尔特终于恢复了自己的使徒形态——火焰巨龙。

但令他震惊的是，即使以这种形态来与津战斗依然无法占得丝毫上风，而他那引以为傲的比钢铁更为坚硬的皮肤，也在津的攻击下产生了龟裂。

虽然现在津完全占据了优势，但西尔凯却明白，如果继续像这样下去的话，津一定会被铠甲侵蚀至死的。在芙萝拉的鼓励下，她以幽体的形态进入了津的心中，并找到了即将被拉到漩涡中的津的自我。

“想起来吧！你旅行的理由，你现在战斗的理由！人类的灵魂不会为了怎样也无所谓的东西而变得如此支离破碎。回想起来吧！她的名字是卡思嘉，你的名字是津，烙印的剑士津，是守护烙印的女子卡思嘉的人！”

西尔凯的呼唤终于唤回了险些被憎恶的旋涡吞没的津，不过，此时的他已经没有余力再战斗下去了。芙萝拉以自己最后的力量唤出了火焰墙，将古伦贝尔特、左德以及战魔兵挡在了墙的另一边，而津等人则抓住这个机会逃离了灵树之森。

“我和这棵树已经活得太久了，即使向阳处令人心如此开朗，但老的东西也不该永远都留在身边啊……”望着被津强拉着远去的弟子的身影，芙萝拉微笑着闭上了眼睛，“虽然与你共度的日子很短暂，但那却是在我漫长的生命中最安宁的一段时光。谢谢你。记住，生命只是把形态改变，在你的梦中，我们还可以再见面的。能否抓紧眼前的命运，就看你自己了。我祝福你的自立，我最心爱的孩子……”

西尔凯望着在火焰中渐渐消失的那个熟悉的身影，禁不住泪流满面，往日灵树之下那幸福的一幕又一次浮现在了她的脑海中。不过，那一切都已经成为了永远的追忆……

“再见了，我的向阳处……”



在米特兰首都温达姆，光之鹰格里弗斯以及他的鹰之团在库夏人手中救出了米特兰公主莎尔露特。

而在遥远的海边，津等人也在向着位于西海孤岛的妖精之乡迈出脚步。

在温暖潮湿的海风中，《千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章》划上了一个句点，但这，却只不过意味着一个游戏的完结而已。

风的走向将会怎样？征途的尽头又将是何方？

此时此刻，没有一个人能回答这个问题。

而现在的我们，就正处在这个没有去向的故事中……

-The End-

注一：霸王之卵

绿色的贝黑莱特（一团人脸状的肉块）乃是连接幽界深



处与现世的钥匙。无论是谁拥有它，都可以用自己最珍贵的东西作为祭品而实现自己的愿望。但同时自己也会变成非人的使徒。而鲜红色的贝黑莱特则被称为霸王之卵，只有拥有资格的人才会得到它，并能在献出祭品后成为神之手的一员。

注二：神之手

所有使徒的首领，从太古时起他们便在黑暗中支配着人类。关于他们的一切目前还是谜，只知道他们之前曾是人类，而转生后的他们，则是潜伏在幽界遥远深渊中的某种东西的意志执行者。神之手存在于幽界中，不能直接以实体出现在现世，而千年一度的“受肉”现象则可令一位神之手恢复生他们的人类外形重新现于世间。成为神之手的格里弗斯也正是因为经历了这一现象后才能再次出现于津的面前的

注三：骷髅骑士

掌握故事关键的神秘人物，正是他在蚀之刻时将津和卡思嘉救了出来，而他也自称自己是向那群人外之人（神之手，复仇的人，而且他似乎和妖精有着微妙的联系。从目前的情报来看，他极有可能是在千年前统一大陆的霸王加尔塞利克。

[illegible]

每隔216年出现一次的现象，太阳将变成黑色，拥有霸王之卵之人所在之地会变为异界。而在献出自己最重要的祭品作为聚集在那里的无数使徒的食粮后，新的神之手也将在这一刻诞生

注五：使徒



人外之人的统称，断绝了自己的人性之人以贝黑莱特为媒介献出自己最珍贵的东西后，便将变成这种非人的生物。

注六：不死的左德

这是流传在佣兵间的一个传说中的名字，传闻他在战场上曾经取下过数千名战士的首级。但真正令其为之恐惧的理由却不在此，而是由于……每当传闻他已死去时，他一定会在某个战场里出现。更令人难以置信的是，关于此人的勇猛传说到现在已经流传了上百年。左德的真正身分是以与强者战斗为最大乐趣的强大使徒，而现在则已成为了格里弗斯所率领的新生鹰之团的一员

注七：法王厅

《剑风》世界中的最大宗教的管理组织，权力甚至凌驾于众多帝王之上

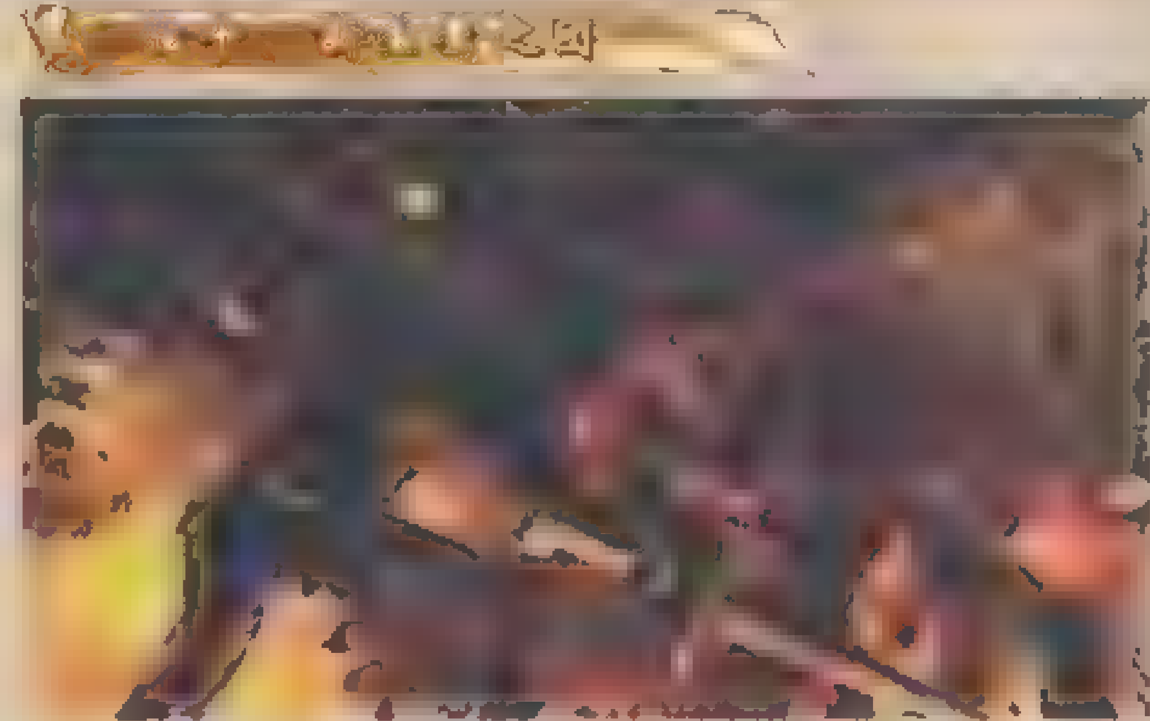


幽界又被称为灵界，也就是我们精神中的世界

注九：冰雨魔女的回的

对于格里弗斯而言，根本就不用担心现世的人会对其造成威胁。那就如同是故事中的人物去向作者发起挑战一样是完全不可能的事情。如果想对抗鹰，那只有与其同样是存在于故事之外的人才行。与百万军队相比，一位魔法师是更大的威胁，因此他才会派兵来对付芙萝拉

[illegible]之团



“受肉”后的格里弗斯所组建的新的鹰之团，主要战力为使徒组成的战魔兵。而不死的左德、月光骑士劳古斯、库夏族的夜魔、“火焰巨龙”古伦贝尔特这四位过去只存在于传说中的战士则是兵团的支柱。目前这支军队以及统率它的光之鹰格里弗斯已经被米特兰人民视为了复国的希望

原创剧情简介



实际上，原本本人在进行本作之前是想将游戏的原创剧情也加入到小说中的，但在通关后却令我大失所望，因为那段故事实在是太平淡了，那个原创使徒查尔斯惟一的贡献，只是令津能在游戏中与昔日的战友以及格里弗斯一较高下而已……

在很久以前，一户居住在雪山上的贵族遭到了强盗的袭击，贵族家中几乎所有人都在这场浩劫中死于非命。在奄奄一息之际，贵族之子，年幼的查尔斯在废墟中找到了一个不知从何而来的贝黑莱特。他以其召唤出了神之手，而他的愿望，则是和自己的妹妹梅丽安平静地在大屋中生活下去。当津因在雪中迷路来到大屋中时，他认为津打扰了他们的世界，因此才会愤怒地对津穷追不舍，并不断将津拖入他所制造的恶梦中想要将其杀死。

在将查尔斯击败后，津冷冷地告诉了他真正的现实。原来，查尔斯一直就生活在自己所制造的幻觉中，他以为一直陪伴在自己身旁的妹妹不过是个影子而已。因为……他当初以贝黑莱特召唤出神之手时所用到的祭品，便是自己的妹妹，只不过他一直都不肯承认这个事实，一直都在欺骗自己而已

濒临崩溃的查尔斯变为了使徒形态，疯狂地向津发动了攻击，但最终却死在了津的剑下。而直到临死前的最后一刻，他也不愿承认那个事实……

攻略透解 Guide Through

文 沙罗

FIREEMBLEM ファイアーエムブレム 聖魔の光石



GBA

难度选择

在前两作《烈火之剑》、《封印之剑》初期的游戏难度是“NORMAL”，玩家必须要先将游戏通关一次后，才能够选择“HARD”难度。而在本作中，游戏初期就有三种难度可供选择，这无疑更加适合更多年龄层的玩家了。

はじめて： 游戏的头几章，系统会自动提示玩家操作方法。玩家只需要按照系统给予的方法行事就能熟悉系统。

ふつう： 普通难度。基本上属于标准的“《FE》系列”难度。关于游戏的操作与进行方法可以在菜单中的“辞书”中看到。

むずかしい： 高难度模式，敌人不仅能力加强，且数量也比普通难度多。斗技场的对手也得到了强化，非常容易战死。

分支路线&EX地图

当游戏进行到第8章结束之后，就会出现本作中惟一的一条分支路线。这里，大家要对接下来的路线进行选择。第一项是女主角エイリーク，第二项是男主角エフラム。从第9章到第15章，两条路线的内容完全不同。在15章两位主角合流后，每关强制出击的主角将是玩家之前选择的那位主角。

另外，在分支路线出现后，地图上就会出现EX关卡以及许多魔物。在这些EX关卡中的敌人是反复出现的。也就是说，玩家们可以反复进入这些关卡，将我方的角色培养至最强。

职业系统

角色的等级到达10级时就可以利用转职道具转职，这点是与前作相同的。不过，在本作中转职的时候是有两种高级职业可供选择的。那么，到底哪种职业优秀，符合玩家的要求呢？看过下面的职业表后，大家就会有一个明确的答案了。

低级职业	转职物品	高级职业	HP	力	技	速	运	守备	魔防	移动	体格	武器Lv
ロード	月の腕轮	マスターロード	4	2	2	1	—	3	5	2	2	剑+70
ロード	太阳の腕轮	マスターロード	4	2	3	2	—	2	5	2	2	枪+40
かけだし战士	Lv10时	战士	2	2	1	—	—	—	1	1	3	斧+30
		海贼	2	2	—	1	—	1	—	1	2	斧+30
战士	英雄の证	勇者	4	1	2	2	—	2	2	1	—	剑+71
		ウォーリア	3	1	2	—	—	3	3	1	3	斧+40/可用弓
海贼	霸者の证	ウォーリア	3	1	2	—	—	3	3	1	3	斧+40/可用弓
		バーサーカー	4	1	1	1	—	2	2	1	3	斧+40
新人兵士	Lv10时	アーマーナイト	2	1	1	1	—	2	—	—	4	枪+30
		ソシアルナイト	1	—	2	2	—	—	2	2	3	可用剑/枪+30
アーマーナイト	骑士の勋章	ジェネラル	3	2	3	2	—	3	3	1	1	可用剑/枪+40/可用斧
		グレートナイト	3	1	1	2	—	2	2	2	—	可用剑/斧+31
ソシアルナイト	骑士の勋章	パラディン	1	1	1	2	—	1	2	1	—	剑+30
		グレートナイト	3	1	1	2	—	2	2	—	—	可用斧/剑+1
魔道士见习い	Lv10时	魔道士	1	—	1	2	—	1	2	1	1	理+30
		シャーマン	1	2	—	1	—	1	2	1	2	“理”不能使用/暗+30
魔道士	导きの指轮	贤者	4	1	—	—	—	3	3	1	1	理+40/光+31/杖+31
		マージナイト	4	2	—	—	—	2	2	2	2	理+40/杖+31
シャーマン	导きの指轮	ドルイド	4		—	3	—	2	2	1	1	理+31/暗+40/可用杖
		サマナー	3	—	1	3	—	1	3	1	1	暗+40/可用杖
アーチャー	オリオンの矢	スナイパー	4	3	1	1	—	2	2	1	1	弓+40
		フォレストナイト	2	2	2	1		3	3	2	3	剑+31
佣兵	英雄の证	勇者	4	1	2	2	—	2	2	1	2	剑+40/斧+31
		フォレストナイト	3	2	1	1		3	3	2	—	弓+31
剑士	英雄の证	アサシン	3	1	—	—	—	2	2	1	0	
		ソードマスター	5	2	—	—	—	2	1	1	1	剑+40
ペガサスナイト	天空のムチ	ファルコンナイト	5	2	—	2	—	2	2	1	1	剑+1/枪+40
		ワイバーンナイト	3	2	1	2	—	1	1	1	4	枪+40
ドラゴンナイト	天空のムチ	ドラゴンマスター	4	2	2	—	—	2	—	1	1	剑+31/枪+40
		ワイバーンナイト	3	2	1	3	-	—	1	1	—	枪+40
盗贼	霸者の证	アサシン	3	1	—	—	—	2	2	1	2	剑+30
		ローグ	2	1	1		-	2	2	1	1	
トルバドール	导きの指轮	ヴァルキュリア	3	2	1	—	—	2	3	1	1	光+31
		マージナイト	3	2	1			2	2	2	1	理+71
シスター	导きの指轮	司祭	3	2	1	—	—	3	2	1	2	光+31/杖+40
		ヴァルキュリア	3	2	1	—	—	3	3	2	2	光+31
修道士	导きの指轮	司祭	3	2	1	—	—	3	2	1	1	光+30/杖+71
		贤者	4	1	—	—	—	3	3	1	1	理+71/光+30/杖+31
神官	导きの指轮	司祭	3	2	1	—	—	3	2	1	2	光+31/杖+40
		贤者	4	1	—	—	—	3	3	1	2	理+71/光+31

职业技能

职业技早在《圣战之系谱》中就已经登场，可惜在后来的作品中都取消了这一设定。（《烈火之剑》中的杀手已拥有职业技）不过在本作中，职业技又复活了！虽然技能的数量远不如以前，但相信在以后的作品中，我们还会看到更多的特殊技的。

司祭　职业技为“魔物特效”。在对付魔物时，攻击力会以“武器攻击力×3＋角色自身魔力”的公式变化。不过，若装备S级的“双圣器”，则攻击力会变成“武器攻击力×2＋角色自身魔力”。

ワイバーンナイト　职业技为“贯通”。作用是令对手的防御力为0。其技能的发动几率为使用角色的LV%。也就是说，当该角色的等级为20级时，发动几率为20%。

ジェネラル： 职业技为“大盾”。作用是完全防御对手的任何攻击。其技能的发动几率为使用角色的LV%。也就是说，当该角色的等级为20级时，发动几率为20%。

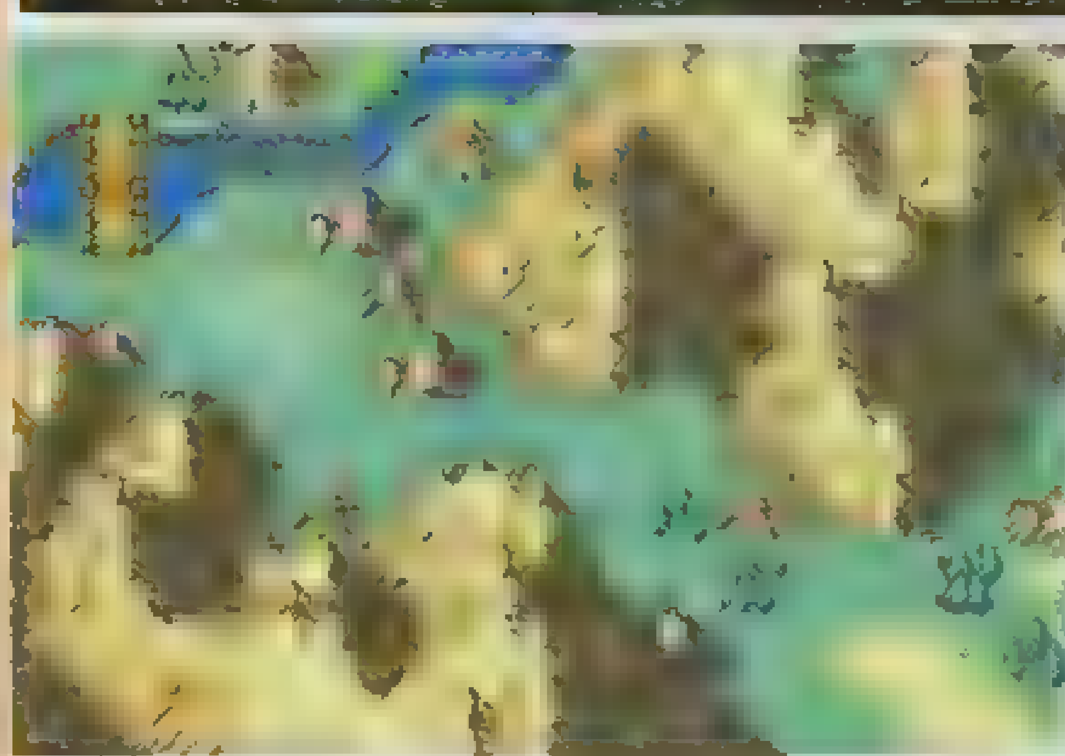
スナイパー： 职业技为“必的”。作用是100%命中对手。其技能的发动几率为使用角色的LV%。也就是说，当该角色的等级为20级时，发动几率为20%。

ローグ： 职业技为“かぎ开”，作用是可以在不持有任何钥匙的情况下打开宝箱或大门。非常方便的技能。

アサシン： 职业技为“瞬杀”，可以一击必杀最终BOSS外的任何敌人。其技能的发动条件为必杀发动时，有一半几率发动。

序章　鲁内斯陷落

胜利条件　击败BOSS　　加入同伴　无
强制出击　エイリーク　ゼト　　最大出击数　2人



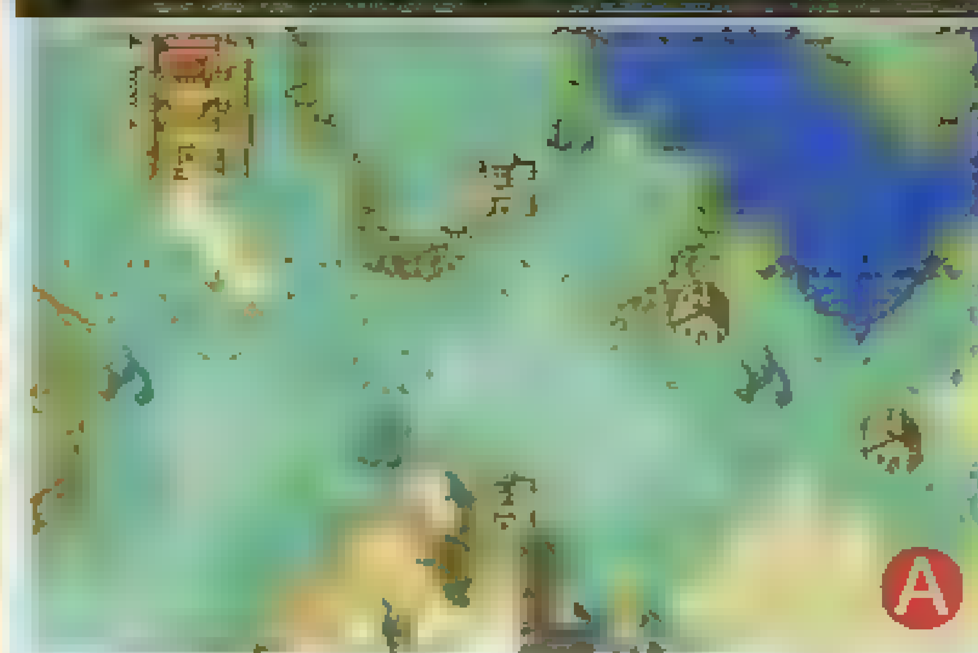
大陆历803年，一场突如其来的异变席卷了整个玛基·维鲁大陆。整个大陆中拥有最大国土的古拉德帝国突然对同盟邻国鲁内斯发动了侵略战争。由于长年的同盟关系，鲁内斯对侵略没有来得及作出丝毫的抵抗。鲁内斯的王子伊弗列姆由于在战乱爆发前离开了王宫，如今已经下落不明。而其他国家也没有时间给予鲁内斯王国任何援助。眼看帝国大军已经攻至王都城下……

要点

战斗前エイリーク得到武器レイピア。
利用地形优势，全部敌人均让エイリーク来打败。

第1章　逃离之行

胜利条件　制压据点　　加入同伴　フランツ　ギリアム
强制出击　エイリーク　ゼト　　最大出击数　2人



圣骑士塞思在鲁内斯国王的命令下带着公主艾瑞可逃出了古拉德帝国军的追击。然而在两人前往邻国弗雷利亚王都的路上亲眼目睹了帝国军侵略弗雷利亚的经过。无法眼睁睁地看着无辜人民遭殃的艾瑞可毅然决定援助弗雷利亚，击败帝国军。

敌增援

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
A	战士×2	1	てつのおの
A	ソルジャ	2	てつのやり

注：本攻略中的所有敌增援的数量，均以HARD难度为标准。NORMAL难度和EASY难度中的敌增援数量与HARD难度相比只少不多。

要点

自军第2回合开始时フランツ、ギリアム加入。
通过地图中央的城砦时，敌军增援会出现。
エイリーク／ゼト可以与フランツ对话。

第2章　应该保护的东西

胜利条件　击败BOSS　　加入同伴　[illegible]
强制出击　[illegible]　　最大出击数　6人



击败了位于弗雷利亚国境的古拉德帝国军，艾瑞可与弗雷利亚的公主塔娜一起来到了弗雷利亚王都。在那里，艾瑞可得知了父王法德战死、兄长伊弗列姆孤军奋战的消息。为了支援兄长，艾瑞可与几名深得弗雷利亚国王赫登信任的部下一起，向古拉德帝国出发了。

敌增援

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
A	山贼×2	3	てつのおの

要点

利用天马可快速将ロス救出来，让エイリーク与之对话可令其加入。
让ロス与ガルシア对话可令其加入。若两都是NPC，则过关后一起加入。
自军第3回合时敌增援出现。

第3章　波尔加岭的山贼

胜利条件　制压王座　　加入同伴　[illegible]
强制出击　[illegible]　　最大出击数　9人



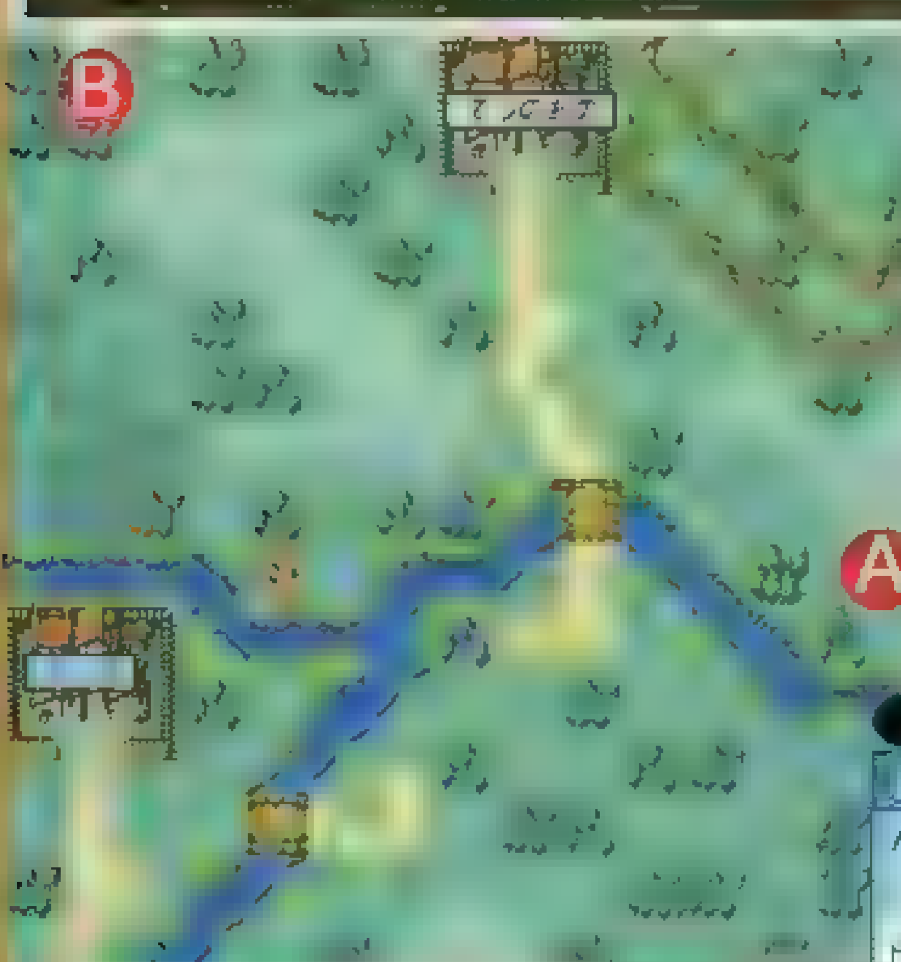
艾瑞可随身携带的手镯被盗了。在塞思的一再坚持下，大家沿着盗贼的足迹一路追到了波尔加山岭。据说，这一带是近来一直在掠夺附近山村财物的山贼团的地盘。“不能再让百姓们遭受压迫了”——带着这样的想法，艾瑞可一行进入了山贼团的据点····

要点

コーマ在自军第2回合出现，让ネイミ　与之对话或过关后加入。
有裂痕的墙壁可以破坏。
宝箱中的物品会被敌人的盗贼偷走，所以要抢先取得。

第4章　异形

胜利条件　全灭魔物　　加入同伴　アスレイ　ルーテ
强制出击　エイリーク　アスレイ　　最大出击数　9人



取回了贵重的月之手镯，艾瑞可一行再度出发了。若能穿过西边的古老森林，那么离位于国境的城镇就近在咫尺了。虽然一路上没有遇到帝国军的士兵，但在森林中，一行人遇到了一群他们从来没有见过的生物，这让艾瑞可刚刚平静下来的心再度充满了不安……

敌增援

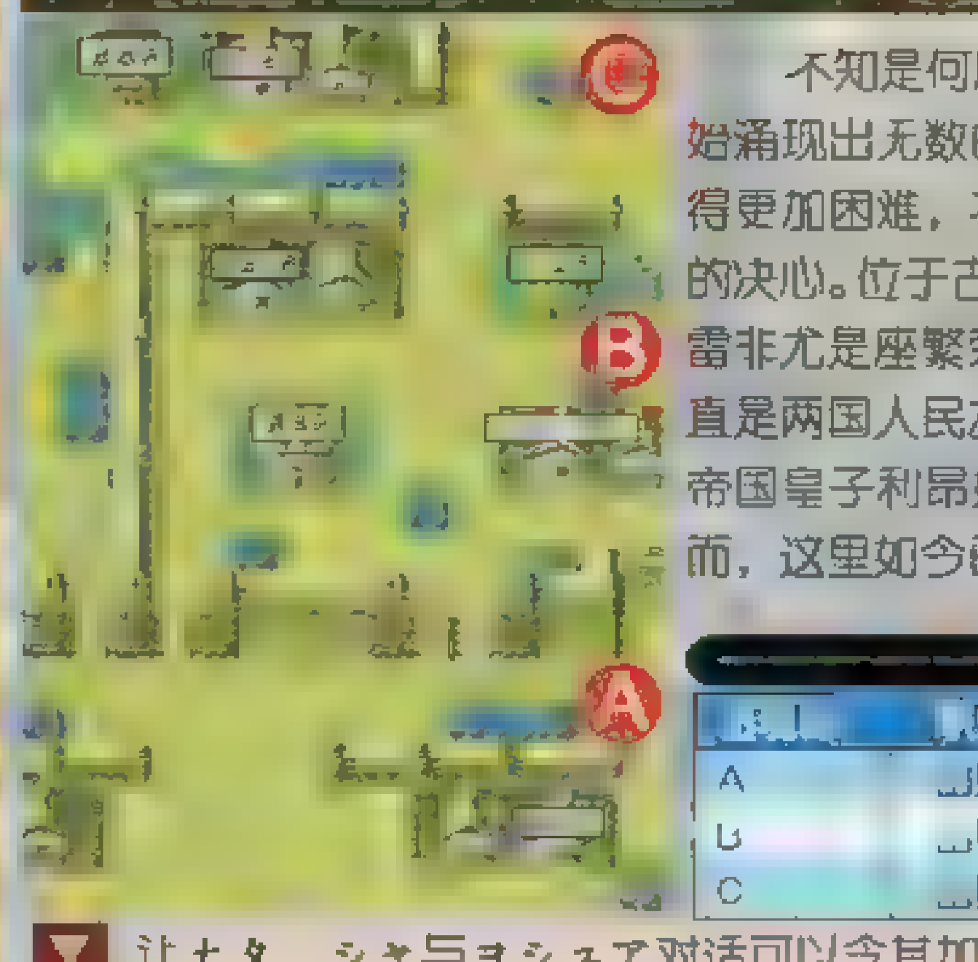
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
A	スケルトン×2	1	てつのやり
	スケルトン	2	てつのやり
B	ゾンビ×4	2	くさった爪

要点

自军任意一人访问左下村庄／在未访问村庄的情况下过关，ルーテ加入。
魔物的弱点是光魔法，アスレイ的光魔法对付魔物十分有效。
自军第2回合以及渡过河川时敌增援出现。

第5章　帝国之影

胜利条件　击败BOSS　　加入同伴　ナタ[illegible]
强制出击　エイリーク　[illegible]　　最大出击数　9人



不知是何原因，随着战乱的爆发，大陆各地开始涌现出无数的魔物。这令艾瑞可等人的行军变得更加困难，不过这并没有动摇艾瑞可援助兄长的决心。位于古拉德、鲁内斯两王国边境的城镇塞雷非尤是座繁荣的镇子。自古以来，它的繁荣便一直是两国人民友好的证明，同时，这里也是让身为帝国皇子利昂好友的艾瑞可无比怀念的地方。然而，这里如今已经处于帝国军的占领之下……

敌增援

[illegible]	[illegible]	[illegible]	所持物
A	山贼×2	4	てつのおの
B	山贼×2	5	てつのおの
C	山贼×2	6	てつのおの

要点

让ナタ　シャ与ヨシュア对话可以令其加入。
角色们可以在斗技场练级并赚取资金，但若败北就会死亡。
敌增援会于2、6、8回合开始时出现。山贼们会破坏城中的民家，若这些民家没有一个被破坏，那么就会获得导きの指轮。

第5章外传 不能打动的心

胜利条件	制压王座	加入同伴	无
强制出击	オルソン、エフラム、カイル、フォルデ	最大出击数	4人



鲁内斯的伊弗列姆王子从离开祖国至今，从没有停止过与古拉德帝国军的战斗。虽然年轻轻轻，但其卓越的战斗能力及指挥能力令他率领的游击小队一直与敌人周旋至今。如今，他趁着“月长石”沃尔特带大军外出寻找自己时，强行向水城伦巴尔展开了攻击。不过，此时的他还不知道，自己的队伍中已经出了内奸……

敌增援

出现区	职业	等级	所持物
A	魔道士	4	ファイア

要点

我军没有任何援军，也没有能够进行HP恢复的同伴。一旦HP不足时就不要犹豫，赶紧使用回复道具吧。

我军同伴中没有盗贼，所有的门钥匙或宝箱钥匙都要在打败特定敌人后才能够取得。

圣骑士オルソン在本关结束后就会成为敌人，所以在本关结束前一定要将其身上的武器全部取下来。另外也尽量不要让他攻击敌人，以免浪费经验值。在通过狭窄的过道时容易受到敌人的夹攻，此时让即将背叛的オルソン上去当肉盾，并将其武器“剥夺”令其不能反击不失为一个好方法——而且也不会有任何的罪恶感……

敌增援会在敌军第14回合时出现在地图大殿前的楼梯口处。

第6章 憎恶的泥泞

胜利条件	击败BOSS	加入同伴	无
强制出击	エイリーク	最大出击数	10人

艾瑞可不安而急切的心情一刻也不曾平静，虽然她如今已经进入了古拉德帝国的领地，等待着她的，将是无穷无尽的帝国大军，不过现在距离兄长伊弗列姆的所在地也确实越来越近了。为了避免与帝国军之间无意义的战斗，艾瑞可一行人选择了无人的边境作为行军路线。只是，帝国军已经察觉到了他们的行动……



敌增援

出现区	职业	等级	所持物
A	ソシアルナイト	7	てつの剣
	ソシアルナイト	7	てつのやり
	ソシアルナイト	6	てつのやり、てやり
B	バール	1	どくの爪

要点

本关由于出现大雾，周围的视野不佳，可以使用魔杖或たいまつ照明。另外，盗贼的视野要比其他职业更加广阔。

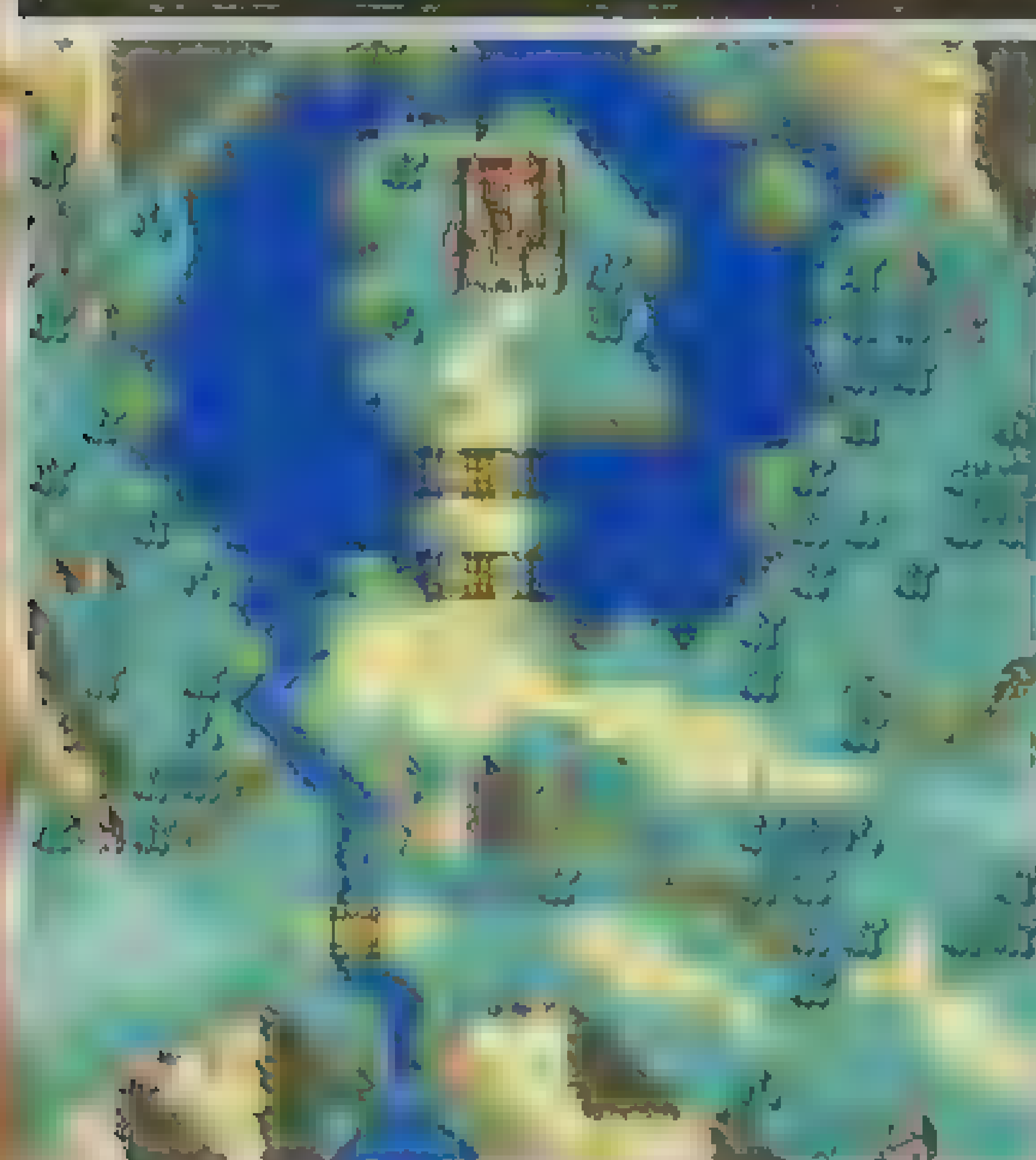
敌军第6回合时，魔物“毒蜘蛛”出现在NPC附近。可以提前移动至NPC附近，待其出现时立刻将其消灭。

NPC全部存活时，过关时获得オリオンの矢。

HARD难度下敌军第3回合时，敌增援会于画面中央左端出现。

第7章 水城伦巴尔

胜利条件	城门制压	加入同伴	无
强制出击	エイリーク	最大出击数	10人



兄长伊弗列姆战败，现在被关了起来？从敌人口中得知这一消息的艾瑞可，虽然持有半信半疑的态度，但由于自军的行踪已经暴露，所以不由得加快了行军步伐。传闻将伊弗列姆关押起来的伦巴尔城，是座建立在巨大湖泊中的水城。渡过城前的大桥则是进出该城的惟一方法。于是，艾瑞可一行毫不犹豫地向守城部队发起了挑战……

要点

地图中央的魔道士持有物品エナジーリング，可以用盗贼偷过来。

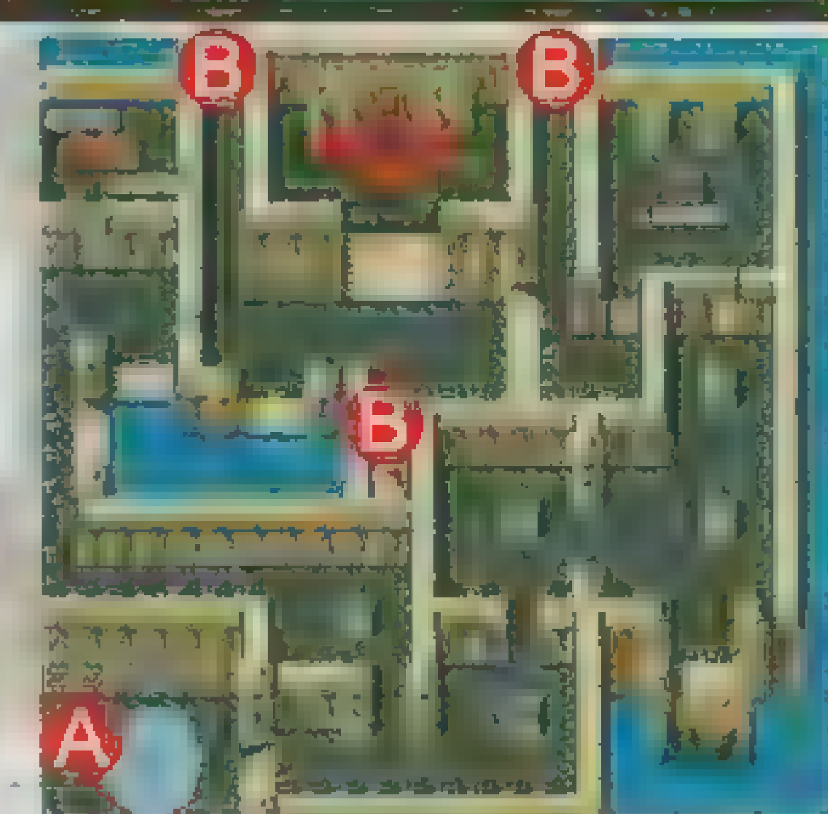
敌军中有使用巨弩的，其射程极广，要留意攻击范围，尤其是害怕弓箭的天马。

本关无任何敌援军出现，除了要提防巨弩外，可以放心前进。

第8章 陷阱，以及……

胜利条件	制压玉座	加入同伴	エフラム、フォルデ、カイル
强制出击	エイリーク	最大出击数	9人

突入了城内的艾瑞可一行，意外地在城内遇到了先前与伊弗列姆王子共同行动的老将——圣骑士奥尔森。他自称在大约半个月前，与他一起的伊弗列姆王子遭到了古拉德大军的包围，后来被关押在城内的牢狱中。而奥尔森自己则找机会逃了出来……对他的话越发觉得可疑的塞思揭穿了他的身分——只可惜为时已晚，入口的大桥已毁，一行人被困在城内，处于帝国军的团团包围之中……



要点

自军第2回合开始时地图左下方出现我军增援（エフラム、フォルデ、カイル）

自军第5、第10回合（普通难度下第7回合）开始时敌增援出现。

エイリーク与エフラム、フランツ与フォルデ、エフラム与ゼト、ゼト与カイル之间有对话。

BOSS的职业是ジェネラル（将军），拥有职业技“大盾”，随机发动但发动时能够完全防御任何攻击。

敌增援

出现区	职业	等级	所持物
A	ソシアルナイト	8	てつのやり
	ソシアルナイト	8	はがねのやり
	ソシアルナイト	8	はがねの剣
B	魔道士・?	7	サンダ
	盗贼	10	てつの剣、とうぞくのかぎ

支援对话

在每关中让两个有支援关系的同伴站在一起，他们就会提升好感度。当好感度累积到一定程度时，邻接的两人便会出现“支援”的指令。支援关系一旦产生，有支援关系的两人站在一起时，攻击、防御、命中、回避、必杀、必杀回避等数值都会得到一定程度的提升。可谓是本作中最最重要的系统之一。

好感度一共有A、B、C三个等级，达成这三个等级的好感度分别需要81、161和241。等级越高，那么提升的能力也就越高。需要注意的是，每一个角色可以与同伴产生支援的次数都只有5次。也就是说，不管对方是谁，其支援等级最多也只能达到一个A级和一个B级。另外每关每个人只能进行 次对话，的好感度依然会累积。

头像 人物	对方（初期好感度／每回合提升度）						
エイリーク（艾瑞可）	エフラム (30 4)	ゼト (25 3)	サレフ (5 2)	ラーチェル (10 2)	ターナ (20 2)	ヒーニアス (10 2)	フォルデ (20 2)
ゼト（塞思）	フランツ (15 2)	エイリーク (25 3)	ガルシア (10 2)	ナターシャ (5 2)	クーガー (0 2)		
ギリアム（吉利安姆）	ガルシア (0 2)	フランツ (10 2)	シレーネ (20 3)	モルダ (10 2)	ネイミー (0 2)		
フランツ（弗朗茨）	ゼト (15 2)	ギリアム (10 2)	フォルデ (25 3)	アメリア (5 3)	ナターシャ (10 2)		
ヴァネッサ（瓦内萨）	モルダ (15 2)	シレーネ (20 3)	ルーテ (10 2)	フォルデ (5 2)	ヒーニアス (10 2)		
モルダ（摩达）	ヴァネッサ (15 2)	コーマ (0 2)	ギリアム (10 2)	シレーネ (10 2)			



▲游戏通关之后，便可以在音乐模式和支援对话模式中欣赏到游戏中所有的音乐和支援对话了。不过在这两个模式中所能够欣赏到的音乐、对话，都是需要事先达成出现条件后才会收录的。

第9章A 背后的刃

胜利条件	全灭敌部队	加入同伴	アメリア
强制出击	[illegible]	最大出击数	[illegible]人



古拉德军以强大的实力击溃了弗雷利亚的守卫队并破坏了圣石。为了与大陆上的其他国家携手共同对抗帝国，艾瑞可决定经海路前往罗斯顿圣教国请求援助。艾瑞可一行来到了卡西诺共和国的贸易港口。卡西诺是个由众多富豪共同治理的新兴国家。而卡西诺的代表——克利姆特长老更是定下了要援助弗雷利亚的约定。先走一步的弗雷利亚王子已经进入卡西诺领地，朝迦哈那王国去了。卡西诺领地是不会有危险的，此时的艾瑞可，对此深信不疑。

敌增援

出现位置	职业	等级	所持物
A	海贼	9	てつのおの
	魔道士	8	ファイアー
	佣兵×2	9、8	てつの剣
	ソルジャー	8	てつのやり
	战士×2	9	てつのおの
B	アーチャー×2	8	てつの弓
	战士×2	9	てつのおの、はがねのおの
	魔道士×2	8	ファイアー、エルファイアー
C	ソルジャー×3	9	てつのやり

要点

让エイリーク或フランツ与アメリア对话可以令其加入。

于自军第5回合登场的アメリア若没有说得，那么第9回合就会撤退。之后第13章还有机会说得。

自军每回合开始时地图上、下方都会出现敌增援。（到第5回合止）

敌人中的海贼会很快破坏民家，只能让飞行单位尽快访问民家。

第10章A 卡西诺的背叛

胜利条件	全灭敌部队	加入同伴	ヒーニアス、テティス、ジスト、マリカ
强制出击	[illegible]	最大出击数	12人



卡西诺共和国背叛弗雷利亚投靠了古拉德帝国。不仅如此，共和国的长老甚至还派出了佣兵刺杀艾瑞可和前往迦哈那王国的弗雷利亚王子希尼亚斯。如今，希尼亚斯已经被卡西诺军团团包围，陷入了几近绝望的地步。从传令兵那里得知这一消息的艾瑞可，急忙向希尼亚斯王子的所在处赶了过去。只不过，在深山之中，他们所目睹的、不光是被大军包围的希尼亚斯王子……

敌增援

出现位置	职业	等级	所持物
A	山贼×8	10	てつのおの
B	ペガサスナイト×6	10	ほそみのやり
	ペガサスナイト	[illegible]	てやり
	ファルコンナイト	1	はがねのやり
	ソシアルナイト×3	10	はがねのやり
	フォレストナイト	1	はがねの弓

要点

让エイリーク或ターナ与ヒーニアス对话可以令其加入，或者过关后自动加入。

让ヒーニアス或ジスト（已加入时）与テティス对话可令其加入，或者过关后自动加入。

让ヒーニアス或テティス（已加入时）与ジスト对话可令其加入，或者过关后自动加入。

让ジスト与マリカ对话可以令其加入。

自军第2回合开始时地图右方连续出现敌增援。

自军第8回合开始时出现的敌增援中，其中一人持有魔よけ，需要用盗贼偷取才能获得。

第11章A 蔓延的黑暗

胜利条件	[illegible]	加入同伴	ラーチェル、ドズラ
强制出击	[illegible]	最大出击数	10人



在卡西诺的高原城市中，大家了解到了一些事情的真相——卡西诺的领导者们如今已经分裂成了两派，一派主张与古拉德帝国联手，于是该派系的人就花重金聘请杀手开始暗杀主张与弗雷利亚王国同盟的人。事态严重至此，艾瑞可等人更要赶快与其他国家取得联系才行。不过如今前往迦哈那王国的道路已经被敌军封锁，于是，大家决定从荒无人烟的山间小路前进。

敌增援

出现位置	职业	等级	所持物
A	ゾンビ×6	10	くさった爪
B	スケルトン	10	てつの剣
	スケルトン	9	どくのやり
	スケルトン	10	てつの弓
C	スケルトン	10	てつの剣、とうぞくのかぎ、たからのかぎ

要点

让エイリーク与ラーチェル对话，可令其加入，或者过关后自动加入。

让ラーチェル与ドズラ对话可令其加入，或者过关后自动加入。

自军第4、第8、第9回合开始时，地图左上角、左下角和右上角出现敌增援。

第12章A 静寂之村

胜利条件	全灭敌部队	加入同伴	[illegible]
强制出击	[illegible]	最大出击数	[illegible]人



在行军途中，艾瑞可遇到了前来讨伐她的帝国将军格伦，然而双方在见面之后，格伦认为艾瑞可并非像皇帝所说那样残忍地杀害无辜的人民而决定暂时放她一马。不过谁也不曾想到，在艾瑞可一行刚刚离开的时候，另一帝国将军——“月长石”沃尔特却突然对格伦发难……另一方面，艾瑞可等人在贤者塞勒夫的带领下，已经渐渐接近了隐之村。不过，大群来自暗之树海的魔物却突然涌现了出来……

敌增援

出现位置	职业	等级	所持物
A	ガーゴイル×?	10	はがねのやり、てやり、てつのやり
	ガーゴイル×?	9	ホースキラー、アクスバスタ
	ガーゴイル×3	10	てやり、てつのやり、はがねのやり
	モーサドゥーグ×3	8	灼热の牙
B	ガーゴイル×5	9	はがねのやり、てやり、てつのやり
	ガーゴイル	10	ショートスピア

要点

任意一人访问左上角的民家后ユアン加入，或者过关后自动加入。

自军分别靠近地图中央和上方后的下一回合一开始，地图下方、左上方出现敌增援。

头像	人物	对方（初期好感度／每回合提升度）						
	ロス（罗斯）	ガルシア (35/4)	ルーテ (5/2)	アメリア (5/2)	ユアン (5/3)	ジスト (0/3)		
	ガルシア（加西亚）	ロス (35/4)	ドズラ (10/2)	ゼト (10/2)	ネイミー (10/2)	ギリアム (0/2)		
	ネイミー（梅米）	コーマ (80 3)	ガルシア (10 2)	アメリア (15 3)	アスレイ (5 3)	ギリアム (0 2)		
	コーマ（科曼）	ネイミー (80/3)	マリカ (0/2)	レナック (5/2)	モルダ (0/2)	カイル (5/2)		
	アスレイ（阿斯雷）	ルーテ (15/3)	テティス (10/2)	クーガー (5/2)	ネイミー (5/3)	ヨシュア (5/2)		
	ルーテ（露忒）	アスレイ (15 3)	ロス (5 2)	ノール (5 2)	カイル (5 3)	ヴァネッサ (10 2)		
	ナターシャ（娜塔莎）	ヨシュア (20/3)	ノール (10/2)	クーガー (5/2)	ゼト (5/2)	フランツ (10/2)		
	ヨシュア（约书亚）	ナターシャ (20 3)	ヒーニアス (0 2)	アスレイ (5 2)	ラーチェル (5 2)	マリカ (10 [illegible])	ジスト (5 3	
	エフラム（伊弗列姆）	エイリーク (30 4)	カイル (20 3)	フォルデ (20 3)	ミルラ (10 4)	ラーチェル (5 3)	デュッセル (30 3)	ターナ (25 3)

角色的战绩表示

将游戏通关一次后，查看每个角色状态表时，大家就可以看到能力表的下方会出现该角色的战绩表。这个战绩表在游戏的1周目中是不会表示的。其中，“战”表示该角色与敌人的战斗次数，“胜”表示打败了敌人的次数，“败”表示被敌人打败的次数（即被杀死的次数）。如果角色被打败而RESET的话，只能读取每个章节刚开始的记录，否则败绩就会被保留下来。

哈密尔溪谷

胜利条件：11回合内生存或击败…… 加入同伴：……
强制出击：エイリーク 最大出击数：12人



在小山村中，村里的婆婆将龙人族曾经守护过人类，并与人类一起打败、封印魔王的事情告诉了大家。离开村子后，艾瑞可一行人顺利地进入了迦哈那王国的领土。迦哈那是个佣兵国家，那里飞舞着白色的沙尘，大部分的领土都是沙漠地带。如今统治着王国的，是继承了亡夫遗愿的“白沙女王”伊修梅尔。据说她的儿子在年幼时就离开了国家，至今下落不明。当艾瑞可等人进入迦哈那王国时，这里已经处于激烈的交战状态。

敌增援

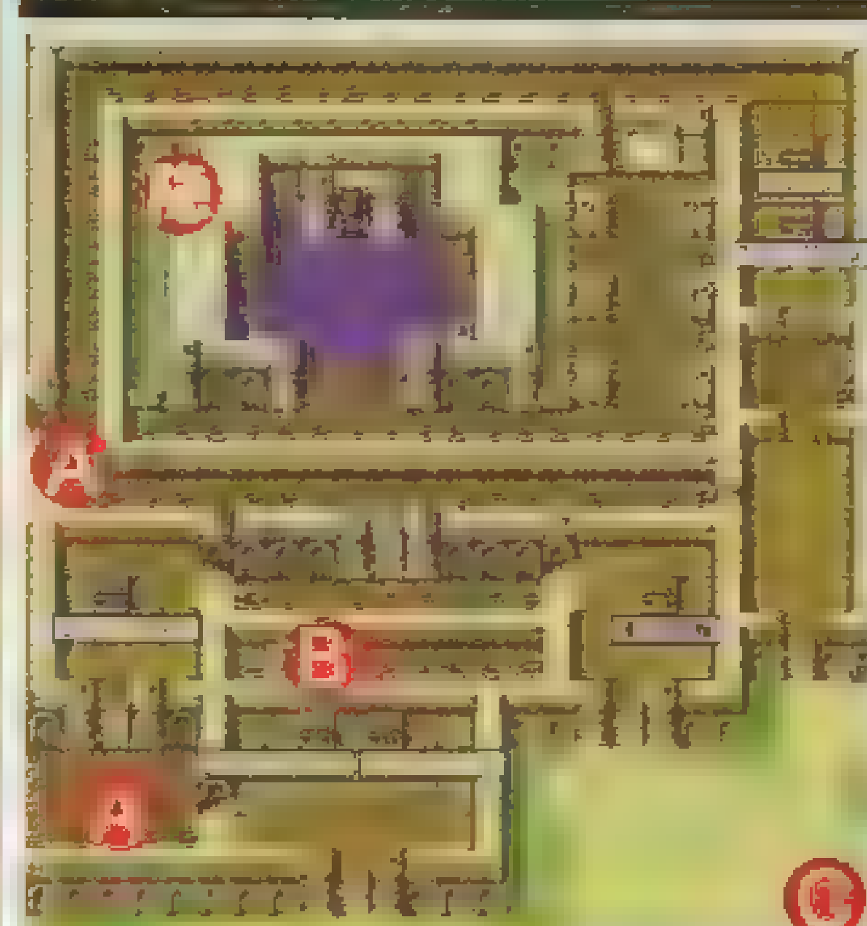
A	战士×4	12	てつのおの
	佣兵×4	11	斩马刀、てつの剣
B	ドラゴンナイト×2	10	はがねのやり
C	ソシアルナイト×15	11、12	てつのやり、てつの剣、てやり
D	山贼×4	12	てつのおの、どくのおの
	魔道士×2	11	ファイア
	佣兵×2	12	てつの剣
	ソシアルナイト×2	12	はがねのやり
	ウォーリア	2	ソードキラ

要点

クーガー会于自军第5回合开始时出现在地图B点位置，让エイリーク上前对话可令其加入。若第9章アメリア撤退，那么本章中她会再度出现。可以用エイリーク或フランツ说得，令其加入。

白沙女王

胜利条件：制压玉座 加入同伴：……
强制出击：エイリーク 最大出击数：12人



一直无偿对艾瑞可施予援手的拉切尔原来是罗斯顿圣教国的公主，这多少令大家有些意外。然而此时又有新的消息传来——迦哈那的王宫正受到古拉德帝国军的攻击，不久之后就会陷落。在前往王宫的路上，艾瑞可得知了帝国军已经侵入王宫内部的消息，而在古拉德的军中，还有人看到了利昂王子的身影……为了帮助白沙女王，同时守护好迦哈那的圣石，众人开始向王宫内突击。

要点

レナック可以让ラーチェル或エイリーク说得，但若用エイリーク说得则要花费9980G。本关有隐藏商店，只要带着レナック身上的メンバーカード移动至地图上的地点即可进入。打开地图左下方的门／走到地图左上角时，A区下一回合出现敌增援。自军第5、6回合开始时连续数回合B、C区出现敌增援。

敌增援

A	アーマーナイト×3	13	てつのやり、とびらのかぎ、アクスバスター
	シャーマン×4	13	ミィル
B	アーチャー×4	12	长弓
C	ソシアルナイト×9	12、13	てつのやり、てやり

利格巴尔多要塞

胜利条件：制压玉座 加入同伴：……
强制出击：エフラム 最大出击数：11人



弗雷利亚王国的圣石被帝国破坏了……伊弗列姆和艾瑞可这对兄妹在经过了短暂的合流之后，便为了对应日后的战斗而分开行动了。伊弗列姆王子在深思熟虑之后，决定率军从弗雷利亚城西行，然后南下直接攻打古拉德帝国。虽然帝国的军队也对弗雷利亚王国展开了侵略，但在弗雷利亚王国的弗尼尔斯王子的努力下，帝国军一直毫无战果。如今，伊弗列姆王子与弗雷利亚的士兵一起上了前线，正式吹响了反击帝国的号角……

敌增援

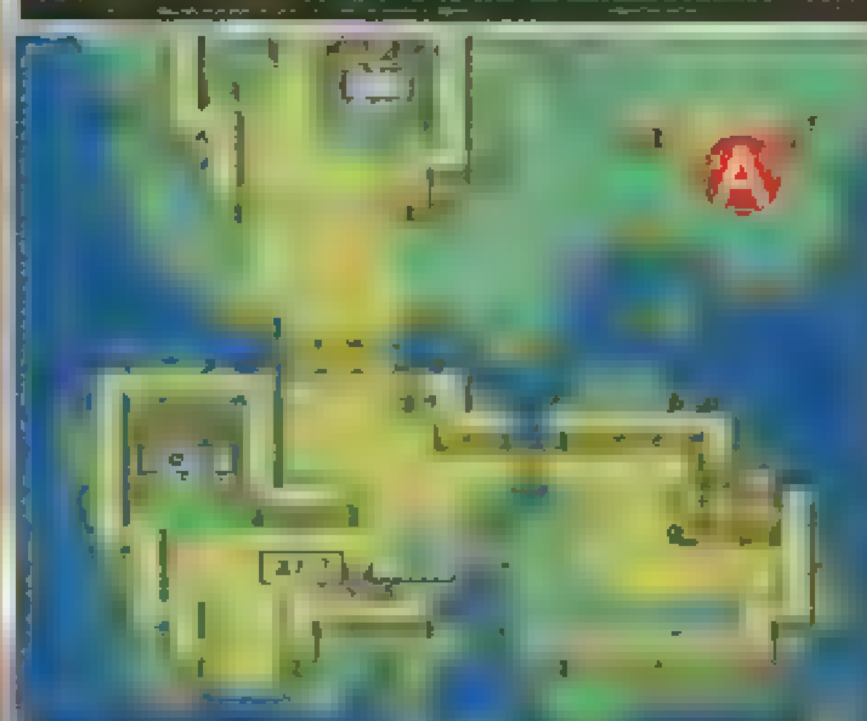
A	ソシアルナイト	9	てつのやり
A	ソシアルナイト	9	てつの剣
A	ソシアルナイト	9	てやり
B	シャーマン×2	9	ミィル
C	ソシアルナイト	9	てつのやり
C	ソシアルナイト	9	てつの剣
D	ソシアルナイト×2	9	てつのやり
D	ソシアルナイト×2	9	てやり
D	ソシアルナイト×2	9	はがねのやり
D	ソシアルナイト×2	9	はがねの剣

要点

ターナ没有装备任何武器，在战斗开始前最好为其准备一件武器。
ターナ与エフラム有对话。
让エフラム或フランツ与アメリア对话可以令其加入。
进入要塞／走到地图上方时／靠近以及打开地图下方的大门后的下一回合敌增援出现。

不忠之徒

胜利条件：10回合内デュッセル生存或击败BOSS 最大出击数：10人
强制出击：エフラム 加入同伴：デュッセル、クーガー



伊弗列姆率军攻下了古拉德帝国固若金汤的利格巴尔多要塞，从俘虏的反应中更加确信了帝国军士兵是被迫战斗以及对战争的厌恶之情。古拉德帝国的将军杜塞尔是伊弗列姆的枪术导师，杜塞尔曾作为使者数次访问过鲁内斯王国，那时候起便认识了年纪尚幼的伊弗列姆。意气相投的两人很快就变成了师徒关系。但是……为何古拉德帝国要发动战争，来自帝国的魔之瘴气又是什么？如果能够见到杜塞尔，也许就能够得到答案了。相信这点的伊弗列姆，来到了帝国领的港口。

敌增援

A	ソシアルナイト×4	10	てつのやり
	ソシアルナイト×2	10	てつの剣
	ソシアルナイト	10	はがねのやり
	トルバドール	9	リブロ

要点

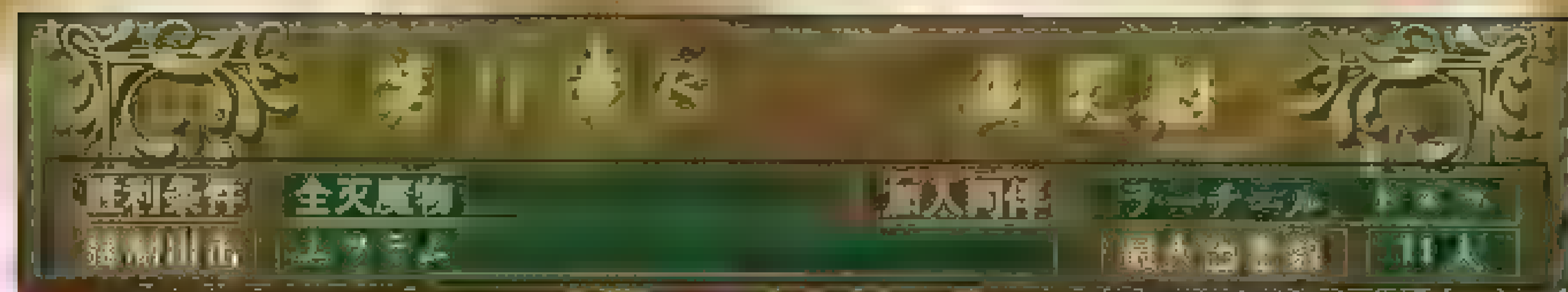
让エフラム与デュッセル对话或过关时デュッセル存活，可令デュッセル加入。
让デュッセル或ターナ与クーガー对话可让クーガー加入。
自军第4回合开始时クーガー与其手下龙骑士开始向我方展开攻击。
若过关时デュッセル的三个部下都存活，那么可以得到骑士の勋章。
自军第6回合开始时地图右上出现敌增援。

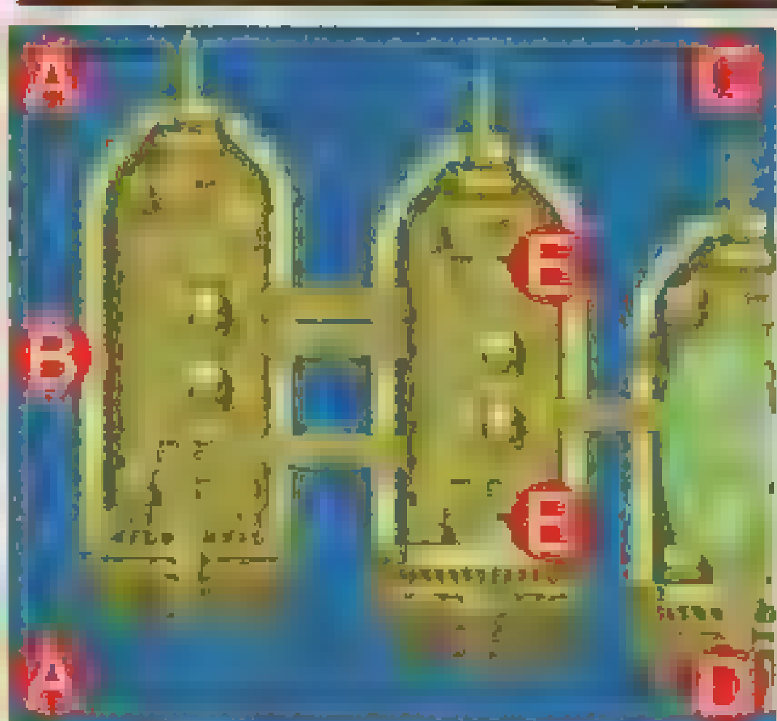
头像	人物	对方（初期好感度／每回合提升度）					
	フォルデ(方丹)	カイル (30/3)	ヴァネッサ (5/2)	エフラム (20/3)	フランツ (25/3)	エイリーク (20/2)	
	カイル(凯尔)	フォルデ (30/3)	エフラム (20/3)	シレーネ (5/3)	コーマ (5/2)	ルーテ (5/3)	
	ターナ(塔娜)	エフラム (25/3)	シレーネ (20/3)	クーガー (0/2)	ヒーニアス (25/3)	エイリーク (20/2)	マリカ (10/2)
	アメリア（阿米莉娅）	ネイミー (15/3)	デュッセル (10/3)	ユアン (5/3)	ロス (5/2)	フランツ (5/3)	
	ヒーニアス(希尼亚斯)	ジスト (15/3)	ヴァネッサ (10/3)	ターナ (25/3)	ヨシュア (0/2)	ラーチェル (5/2)	エイリーク (10/2)
	ジスト(杰斯特)	ヒーニアス (15/3)	テティス (30/4)	マリカ (20/3)	サレフ (25/3)	ヨシュア (15/3)	ロス (0/3)
	テティス(特缇斯)	ユアン (25/3)	ジスト (30/4)	マリカ (10/2)	レナック (5/1)	アスレイ (10/2)	
	マリカ(玛丽卡)	ターナ (10/2)	テティス (10/2)	ジスト (20/3)	ヨシュア (10/3)	コーマ (0/2)	
	ラーチェル(拉切尔)	ドズラ (25/3)	レナック (10/2)	ヨシュア (5/2)	エイリーク (10/2)	エフラム (5/3)	ヒーニアス (5/2)

3周目的特殊职业



游戏3周目以后，かけだし战士、新人兵士、魔道士见习い这三种职业的角色在转职时还可以继续转（等于职业不变，只将LV降为1）原先的职业。而且每转一次，该职业的能力上限（或等级和移动力）就会提高一次。





在港口，伊弗列姆所目睹到的，是帝国军之间的互相追杀。然而当他救下了被追杀的自己的枪术师傅杜塞尔后，却得知噩梦的开端都来自于自己的好友利昂王子所展开的魔石研究……传闻中，魔石拥有比圣石更加强大的力量……古拉德皇帝之所以变得如此疯狂，正是从魔石出现开始的。伊弗列姆王子为了进一步了解事情的真相，朝着古拉德的帝都进发了。

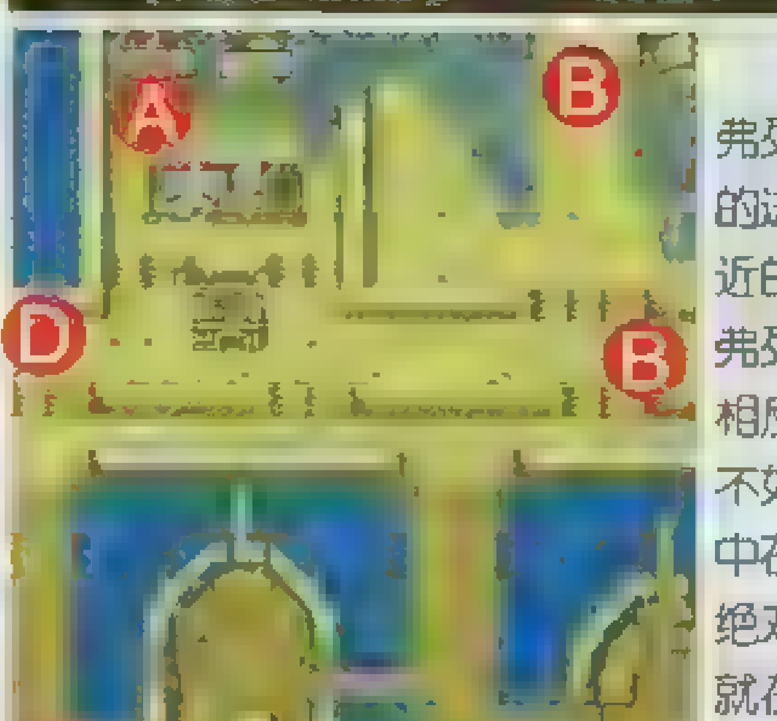
敌增援

出现点	职业	等级	所持物
A	ビグル×4	9	イービルアイ
	ガーゴイル	9	はがねのやり
	ビグル×4	9	イービルアイ
B	ガ ゴイル×2	9	てつのやり
	デスガーゴイル	3	ショ トスピア
	ガーゴイル×2	9	てやり、はがねのやり
C	ガーゴイル×2	1	てつのやり
	ビグル×2	1	イービルアイ
	スケルトン×4	10	はがねのやり、はがねの剣

要点

让エフラム与ラ チェル对话或过关时ラーチェル依然存活，那么ラーチェル加入。
让ラーチェル与ドズラ对话或过关时ドズラ依然存活，那么ドズラ加入。
自军第3回合开始时自船与敌船相接，两军变成接近战。
自军第3、第4、第5回合开始时地图各个方向以及敌船中出现敌增援。
自军第5回合开始时ラーチェル、ドズラ作为NPC从地图右边出现。





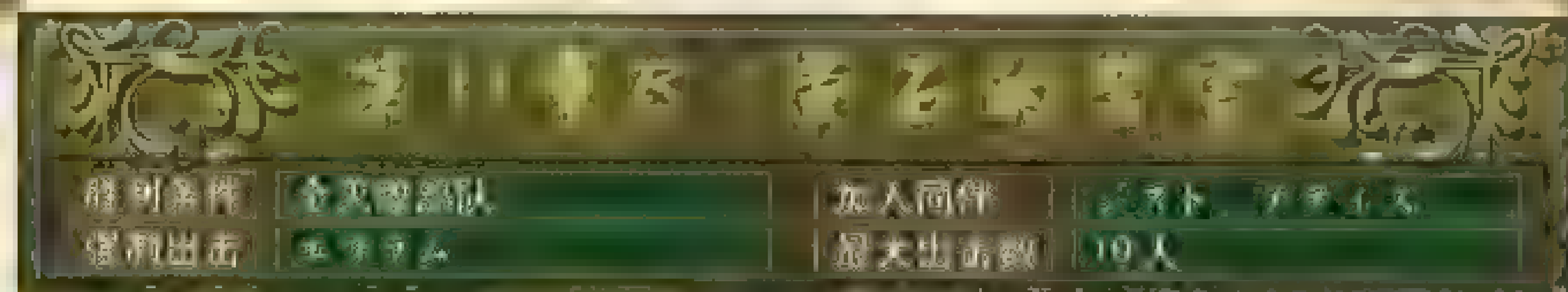
在罗斯顿圣教国的公主拉切尔的帮助下，伊弗列姆王子一行击退了幽灵船中魔物们潮水一般的进攻。他的军队如今已顺利抵达了帝国王都附近的泰泽海港。不过在上岸时，圣骑士塞思与伊弗列姆王子两人却对将来的战斗准备发表了完全相反的意见：塞思认为由于大军已经深入敌阵，不如放弃后方的物资补给队伍的防守，将全军集中在一起大举进攻；而伊弗列姆则认为物资补给绝对重要，无论如何也不能放弃补给队伍的防守。就在意见僵持不下时，敌人的部队接近了……

要点

访问民家可以令ユアン加入。
让ユアン与マリカ对话可令マリカ加入。
若ユアン生存，マリカ生存但没有加入，本关结束后マリカ加入。
自军第2、第3、第4、第5、第8回合开始时地图左下、左上、右上出现敌增援。

敌增援

出现点	职业	等级	所持物
A	スケルトン	9	どくのやり
	モ サドゥ ゲ	10	灼热の牙
B	バ ル×5	9	するどい爪
	スケルトン・10	10	て のやり、てつの弓、はがねのやり
	マミ	5	くさった长爪
	サイクロプス	9	ソ ドキラ 、ておの
C	ガ ゴイル×3	10	てつのやり、ホ スキラ
D	佣兵・2	11	てつの剑
	ア チャ ・2	10	てつの弓
	ハ ル×3	9	するどい爪





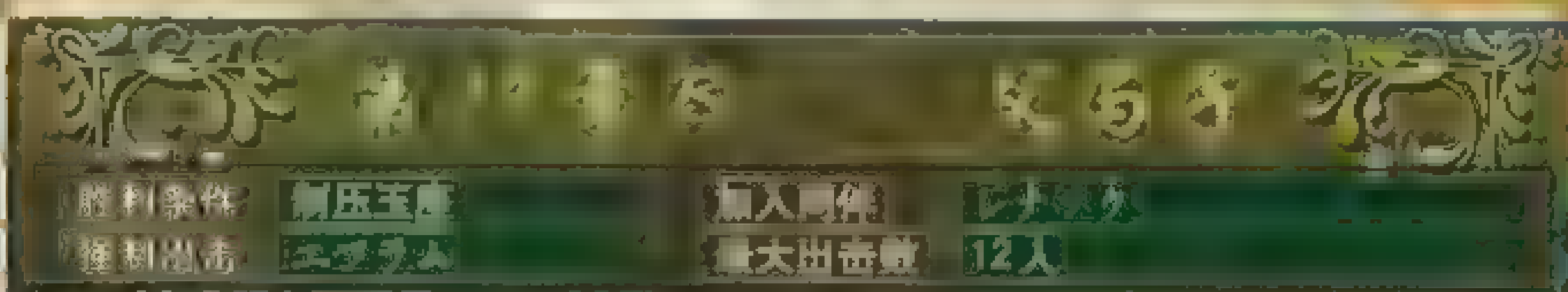
好容易才击退了帝国军的袭击，伊弗列姆王子一行在登陆时却发现龙人族的少女梅尔不见了。追寻着梅尔的足迹，伊弗列姆来到了萨尔布鲁湿原。按照巡逻的士兵的说法，梅尔是向东面走的。然而，在行军的途中，伊弗列姆又从附近的村民口中得知了帝国的将军塞莱娜如今和梅尔在一起的这一事实。想要救回梅尔，战斗就无法避免了。带着与塞莱娜一决胜负的决心，伊弗列姆来到了塞莱娜的帝国军阵前。

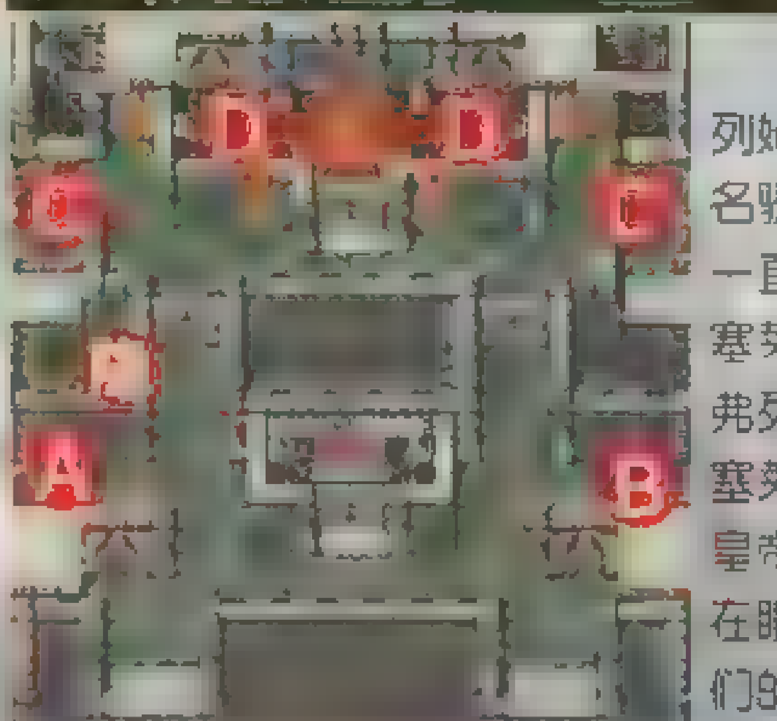
要点

エフラム与ジスト、マリカ与ジスト、ユアン与テティス之间可以对话。
エフラム与デュッセル进入地图中央区域时会与セライナ对话。
若地图中的村庄一直没有访问，那么到了敌军第6回合与敌军第9回合时，右边与左下角的村庄会被依次破坏。
从敌军第2回合开始，每过一个回合都会有敌增援从地图下方或左下方出现。
部分敌人的身上带有はやての羽、赤の宝玉等物品，需要用盗贼来偷取。

敌增援

出现点	职业	等级	所持物
A	ペガサスナイト×7	12	はがねのやり
	ペガサスナイト・3	12	てつのやり
	山贼・2	11	てつのおの
B	海贼・2	11	てつのおの





龙人族的少女梅尔平安无事地回到了伊弗列姆的军中。作为古拉德帝国的将军，也作为一名骄傲的骑士，塞莱娜并没有将梅尔当作人质，一直奋力战斗到了最后。伊弗列姆和梅尔虽然对塞莱娜的死深感难过和同情，但这就是战争，伊弗列姆所能做的，只有打败眼前的敌人。不过，塞莱娜的死，更加深了伊弗列姆要解开围绕帝国皇帝的谜团的决心。如今，古拉德帝国的王都就在眼前。在那里，皇帝维加尔德应该正等待着他们的到来……

敌增援

出现点	职业	等级	所持物
A	战士×2	13	はがねのおの
	ソルジャ ×2	13	はがねのやり、てやり
	ア マ ナイト・2	13	はがねのやり
B	ソルジャ ×2	13	はがねのやり
	佣兵×2	13	はがねの剑
	剑士×2	13	はがねの剑
C	シャ マン×12	13	ルナ
	魔道士×6	13	エルファイア
D	神官×2	14	リブロー
	シャーマン×2	14	ルナ
	魔道士×2	14	サンダー

要点

自军第2回合开始时出现的レナック可以用ラーチェル、エフラム说得。不过若用エフラム说得的话，需要支付9980G的资金。注意レナック会逃走。
本关有隐藏商店，需要レナック身上的メンバーカード才能进入。里面的商品均是比较珍贵的道具。
自军的第2、3、4、7回合开始时以及打开中央的两个大门后，敌增援会每回合源源不断地出现。

头像 人物	对方（初期好感度／每回合提升度）				
ドズラ(多兹拉)	ラーチェル (25 3)	ミルラ (0 2)	レナック (10 2)	ユアン (0 3)	ガルシア (10 2)
サレフ(塞勒夫)	ミルラ (30/3)	ユアン (15/3)	ジスト (25/3)	エイリーク (5/2)	
ユアン(尤恩)	テティス (25/3)	サレフ (15/3)	ドズラ (0/3)	アメリア (5/3)	ロス (5/3)
クーガー(库格)	デュッセル (10/2)	ターナ (0 2)	ナターシャ (5 2)	アスレイ (5 2)	ゼト (0/2)
レナック(雷纳克)	テティス (5 1)	ラーチェル (10 2)	ドズラ (10 2)	コーマ (5/2)	
デュッセル(杜塞尔)	クーガー (10/2)	アメリア (10/3)	ノール (0/2)	エフラム (30/3)	
ノール(诺)	ナターシャ (10/2)	デュッセル (0/2)	ルーテ (5/2)		
ミルラ（梅尔）	サレフ (30/3)	ドズラ (0/2)	エフラム (10/4)		
シレーネ（西蕾尼）	カイル (5/3)	ヴァネッサ (20/3)	モルダ (10/2)	ギリアム (20/3)	ターナ (20/3)

通关后的自由地图模式

在游戏通关后，系统会自动提示玩家存档，接续该存档的话就可以进入自由地图模式。在该模式中，玩家可以任意前往大陆上的每一个地方，也可以继续在EX关卡中练级，甚至连隐藏商店也可以进入。除此之外，还有一些特别的隐藏角色，可以在该模式中加入。

角色	条件
ケセルダ	ヴェルニ塔第3层攻略完后。
オルソン	ヴェルニ塔第6层攻略完后。
アーヴ	ヴェルニ塔第7层攻略完后。
イシュメア	ヴェルニ塔攻略完后，随便进入一次战斗。
セライナ	ヴェルニ塔攻略3次后，随便进入一次战斗。
ダレン	ラグドゥ遗迹第3层攻略完后。
ヘイデン	ラグドゥ遗迹第5层攻略完后。
ヴァルター	ラグドゥ遗迹第7层攻略完后。
ファーガス	ラグドゥ遗迹攻略完后，随便进入一次战斗。
リオン	ラグドゥ遗迹攻略3次后，随便进入一次战斗。

胜利条件	全灭敌部队	加入同伴	ヒーニアス、サレフ
强制出击	エフラム、エイリーク、ヒーニアス、サレフ	最大出击数	11人



伊弗列姆成功打败了古拉德的皇帝维加尔德。然而，伊弗列姆昔日的亲友利昂王子却亲口告诉他，这一切灾难，都是由利昂自己一手导演的……伊弗列姆从关在城内的地下牢中的一位暗魔道士的口中得知，皇帝维加尔德早在一年前就已经病逝，而当时伤心过度的利昂则废寝忘食地开始了对封印有魔王灵魂的圣石——"炎之纹章"的研究工作。终于，将炎之纹章中魔的成分全部抽取并制造出拥有比圣石更加强大的魔石的利昂，成功令自己的父亲睁开了双眼。不过从那时起，利昂就完全变成了另一个人……就在此时，伊弗列姆得知自己的妹妹艾瑞可正受到帝国军将领的袭击，情急之下急忙赶去救援。

要点

エフラム与エイリーク、ゼト与エイリーク、ターナ与エイリーク、ターナ与ヒーニアス、ユアン与サレフ等人之间有对话。另外，クーガーVSヴァルター、エフラムVSヴァルター、エイリークVSヴァルター、ヨシュアVSケセルダ时都有特殊对话发生。

敌增援

出现区	职业	等级	所持物
A	ペガサスナイト×6	13	はがねのやり
B	ペガサスナイト×4	13	はがねのやり
	ソシアルナイト×2	14	はがねのやり、てやり
	ソシアルナイト×2	14	はがねのやり
C	魔道士×6	13	ファイアー
	魔道士×2	13	サンダー
	魔道士	14	サンダー、とっこうやく
	ソシアルナイト×2	14	はがねのやり
	战士×2	13	はがねのおの
	パラディン	4	はがねの剑
	佣兵	13	はがねの剑

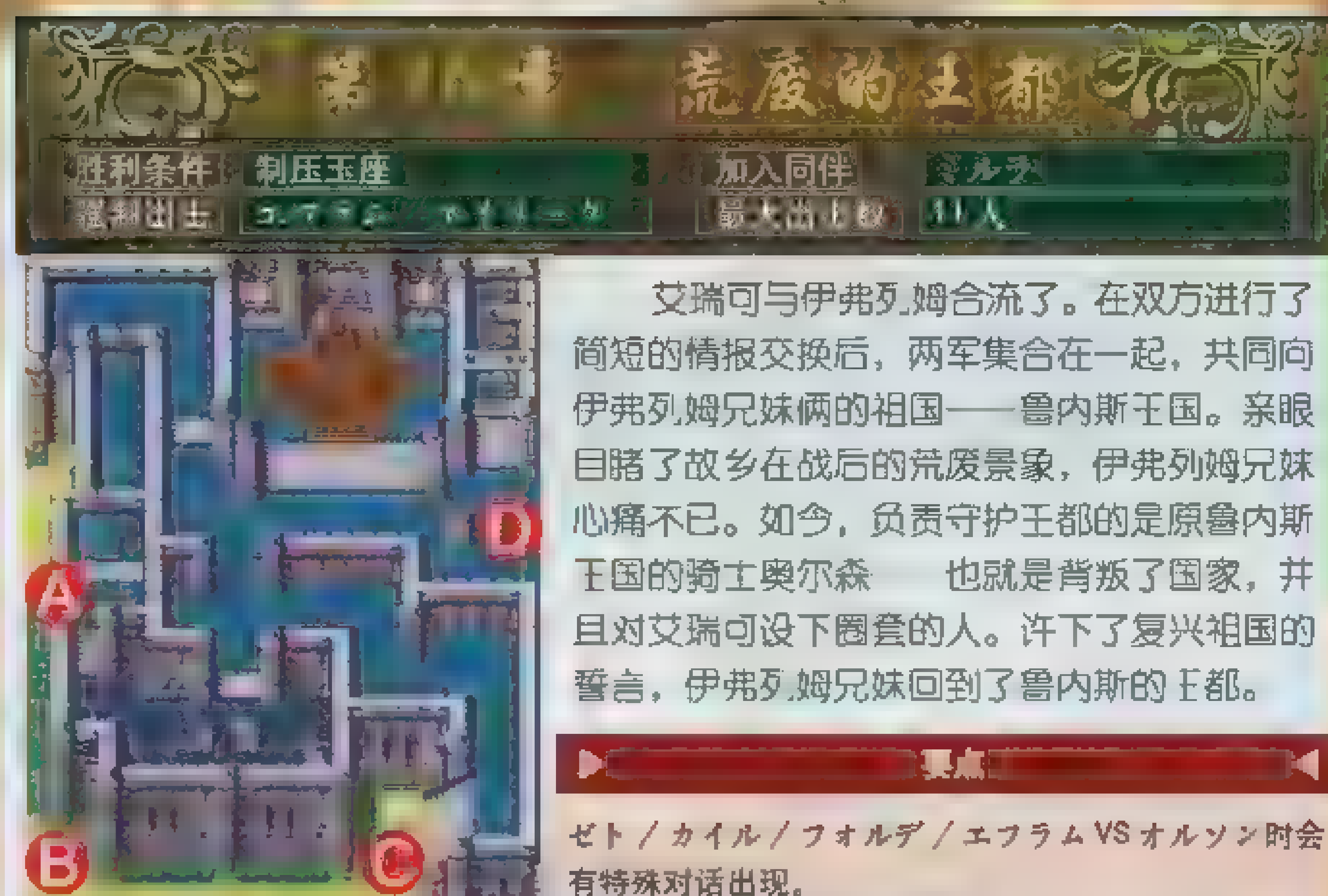
沙漠中有若干的隐藏宝物。当移动至某一地方时会有一定几率获得。不过，若用盗贼的话，获得几率是100%。宝物的具体位置请参照地图。

某个敌人身上带有导きの指轮，需要用盗贼偷取才能获得。

自军第2、3、4、5、7、8回合开始时地图右上角、上方、下方的城砦出现敌增援。

荒废的王都

胜利条件	制压玉座	加入同伴	
强制出击		最大出击数	11人



艾瑞可与伊弗列姆合流了。在双方进行了简短的情报交换后，两军集合在一起，共同向伊弗列姆兄妹俩的祖国——鲁内斯王国。亲眼目睹了故乡在战后的荒废景象，伊弗列姆兄妹心痛不已。如今，负责守护王都的是原鲁内斯王国的骑士奥尔森——也就是背叛了国家，并且对艾瑞可设下圈套的人。许下了复兴祖国的誓言，伊弗列姆兄妹回到了鲁内斯的王都。

要点

ゼト／カイル／フォルデ／エフラムVSオルソン时会有特殊对话出现。

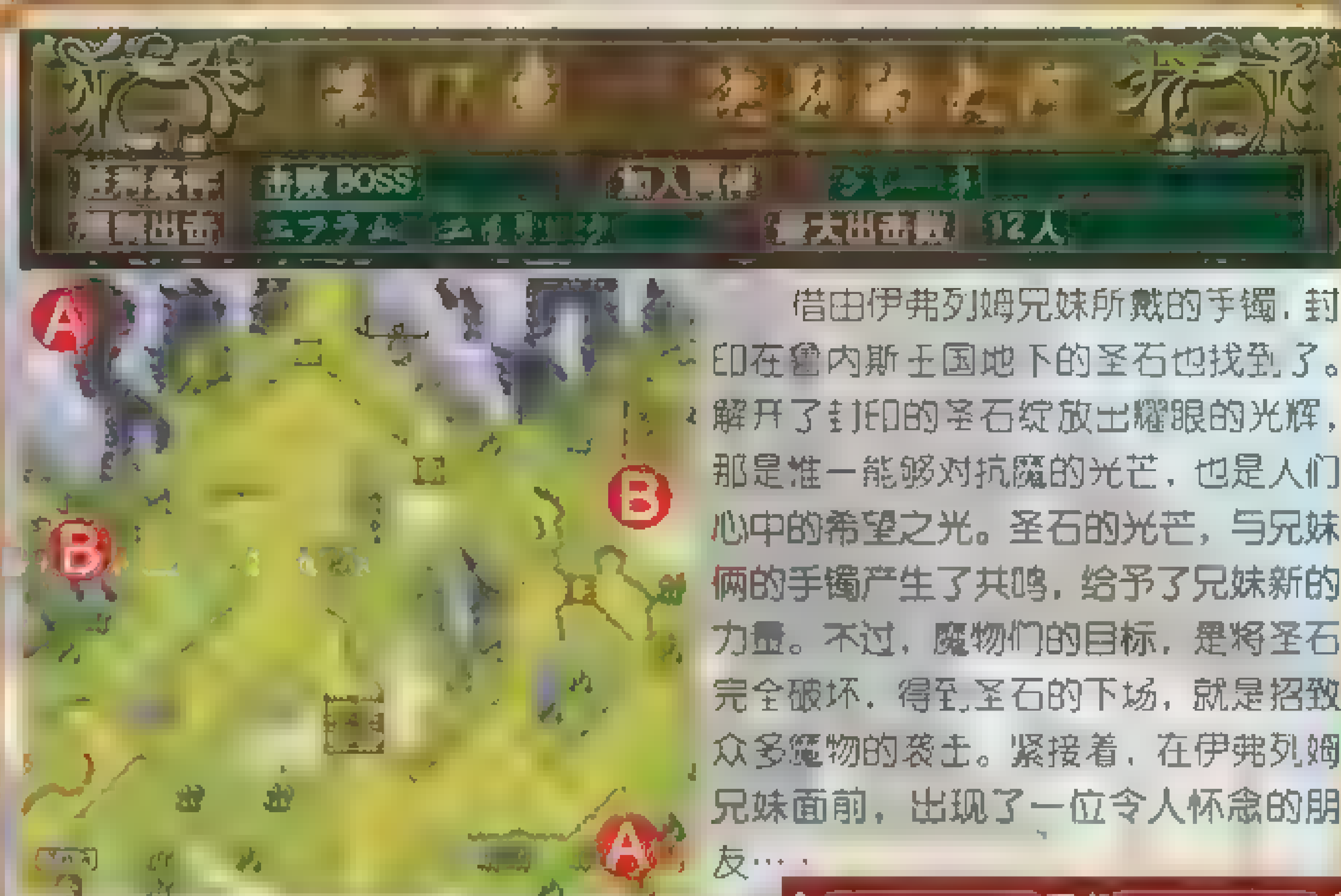
敌增援

出现区	职业	等级	所持物
A	盗贼	18	てつの剣、とうぞくのかぎ
B	ソシアルナイト×6	16	はがねの剑、てやり、はがねのやり
	グレートナイト	4	はがねのおの、赤の宝玉
C	フォレストナイト×3	3	はがねの剑
	ヴァルキュリア	3	ディヴァイン
	贤者×2	5	ディヴァイン、スリープ
	盗贼	18	てつの剣、とうぞくのかぎ

本关结束后エフラム和エイリーク可以进行转职。若大家觉得等级不够高可以先选择暂时不转职。

进入城内／冲至地图中央部的下一回合／自军第6、16回合开始时楼梯口出现敌增援。

胜利条件	击败BOSS	加入同伴	シレーネ
强制出击	エフラム、エイリーク	最大出击数	12人



借由伊弗列姆兄妹所戴的手镯，封印在鲁内斯王国地下的圣石也找到了。解开了封印的圣石绽放出耀眼的光辉，那是唯一能够对抗魔的光芒，也是人们心中的希望之光。圣石的光芒，与兄妹俩的手镯产生了共鸣，给予了兄妹新的力量。不过，魔物们的目标，是将圣石完全破坏，得到圣石的下场，就是招致众多魔物的袭击。紧接着，在伊弗列姆兄妹面前，出现了一位令人怀念的朋友……

要点

让ヴァネッサ、ターナ或ヒーニアス中的任意一人与シレーネ对话可令其加入。若过关时NPC无人死亡，那么可以获得レスキュー。

敌人中有一位バーサーカー持有龙の盾，想要得到的话就只能用盗贼偷取。

エフラム、エイリークVSノオン时有对话。

自军第2、3、10回合开始时连续数回合（到13回合止）出现敌增援。

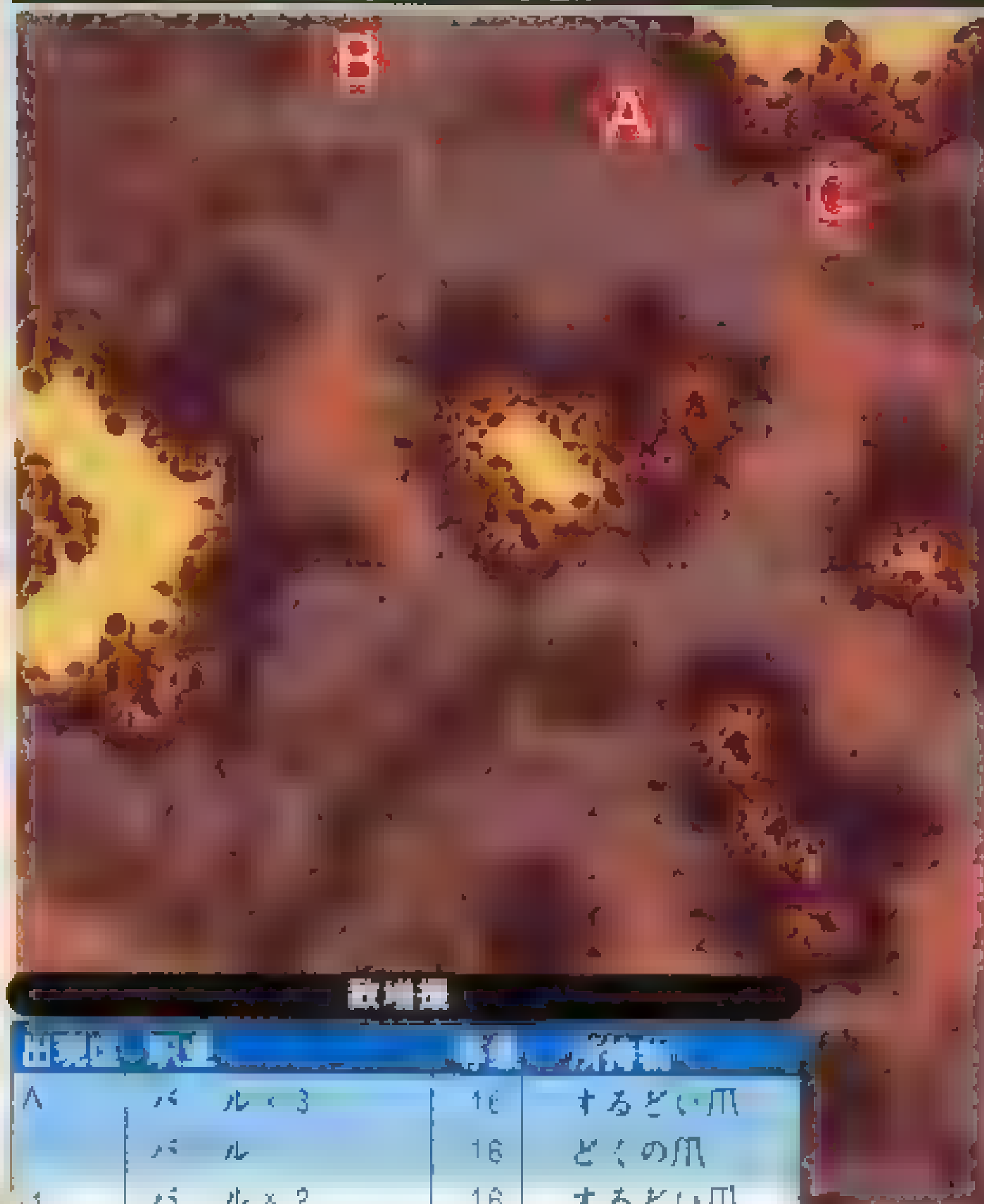
敌增援

出现区	职业	等级	所持物
A	ウォーリア×10	3	ぎんのおの
	ドラゴンナイト×10	17	はがねのやり
B	ドルイド×3	3	ルナ
	ドルイド×3	3	ミィル
	ドルイド×3	3	リザイア
	ソシアルナイト×6	16	はがねのやり
	グレートナイト×2	4	ぎんのおの
	パラディン×2	4	ぎんの剑

物品一览

名称	译名	耐久	价格	效果
メティスの书	智慧之书	1	0G	成长率上升
とびらのかぎ	门钥匙	1	50G	可以开门
たからのかぎ	宝箱钥匙	1	300G	可以打开宝箱
きずぐすり	伤药	3	300G	回复10点HP
どくけし	解毒药	3	450G	解毒
たいまつ	火把	5	500G	照亮周围7格／效果每回合减少1格
せいすい	圣水	3	900G	魔防+7／效果每回合减少1点
とうぞくのかぎ	盗贼之钥	15	1200G	盗贼专用／可开门、开宝箱
とっこうやく	特效药	3	3000G	HP全回复
シルバーカード	银卡	1	4000G	购物时价格减半
赤の宝玉	红色宝珠	1	5000G	卖钱用
ホプロンの守护	大盾的守护	—	5000G	非消耗品／防止对手使用必杀
メンバーカード	会员卡	1	6000G	进入秘密商店的必需品
天使の衣	天使之衣	1	8000G	最大HP+7
エナジーリング	精神戒指	1	8000G	力+2
秘传の书	秘传之书	1	8000G	技+2
はやての羽	疾风之羽	1	8000G	速度+2
女神のぞう	女神像	1	8000G	幸运+2
龙のたて	龙之盾	1	8000G	守备+2
魔よけ	除魔符	1	8000G	魔防+2
ブーツ	长靴	1	8000G	移动+2
ボディリング	身体之环	1	8000G	体格+2
英雄の证	英雄之证	1	10000G	LV10以上的战士、剑士、佣兵转职用物品
骑士の勋章	骑士勋章	1	10000G	LV10以上ソシアルナイト、アーマーナイト转职用物品
オリオンの矢	猎户座之箭	1	10000G	LV10以上的アーチャー转职用物品
天空のムチ	天空之鞭	1	10000G	LV10以上的ペガサスナイト、ドラゴンナイト转职用物品
导きの指轮	引导戒指	1	10000G	LV10以上的魔道士、神官、シスター、修道士、トルバドール、シャーマン转职用物品
フィーリの守护	非利的守护	—	10000G	非消耗品／对手对飞行系的特效无效化
青の宝玉	蓝色宝珠	1	10000G	卖钱用
霸者の证	霸者之证	1	10000G	LV10以上的盗贼、海贼转职用物品
白の宝玉	白色宝珠	1	20000G	卖钱用
マスタープルフ	大师之证	1	20000G	LV10以上的角色转职用物品
黑の宝玉	黑色宝珠	1	30000G	卖钱用
金の宝玉	金色宝珠	1	40000G	卖钱用

胜利条件	全灭魔物	加入同伴	无
强制出击	エフラム　エイリーク	最大出击数	10人



利昂王子已经不是以前的他的 ——如今的利昂，已经彻底被魔王占据了身心……伊弗列姆兄妹与利昂的初次交手，以伊弗列姆兄妹的胜利告终。乘胜追上的伊弗列姆一行，从一直在附近搜索利昂行踪的弗雷利亚士兵那里得知利昂已经逃向了北方。于是，伊弗列姆一行紧跟着来到了围住了暗之树海的火山下……在那里，火山喷发出的热气和硫磺气体异常浓烈，是无数魔物最佳的产卵之地……

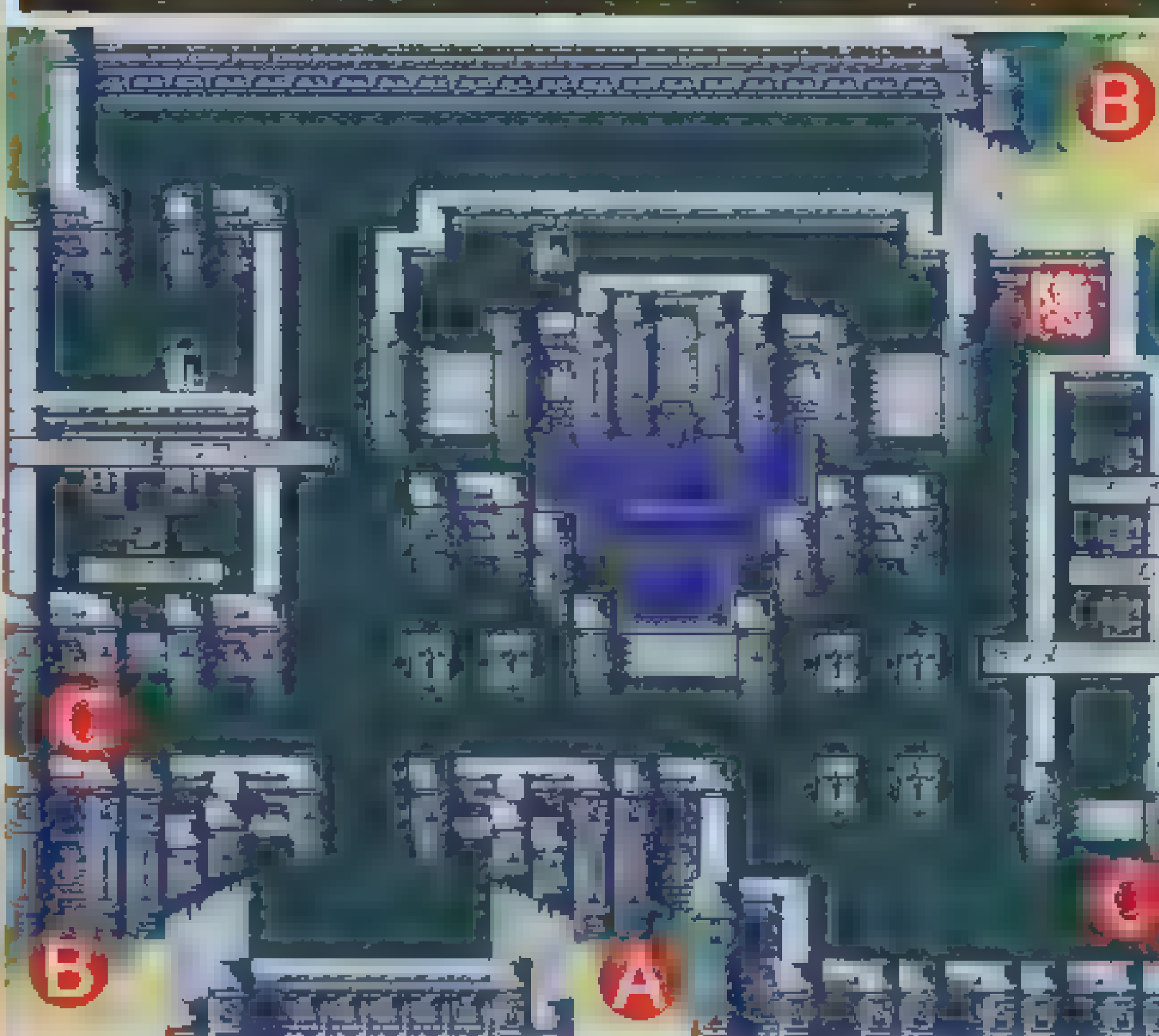
敌增援

出现区	职业	等级	所持物
A	バ　ル×3	16	するどい爪
	バ　ル	16	どくの爪
B	バ　ル×9	16	するどい爪
	ガ　ゴイル	17	はさみのやり
C	ガ　ゴイル	17	はさみのやり
	バ　ル×3	16	するどい爪

要点

本关中有无数的魔物之卵，当其HP达到上限时便会孵化成魔物。所以最好趁魔物孵化出来前将其消灭。
不论任何职业或等级，每消灭一个卵就能获得50点经验。
地图中有许多机关，站在上面时机关会随机发动，有10点HP损害。
让盗贼、アサシン或ローグ这三种职业站上红色的地面处时可以将机关解除。
靠近地图上方／自军第3、第6回合开始时出现敌增援。

胜利条件	13回合内生存或击败BOSS	加入同伴	无
强制出击	エフラム　エイリーク	最大出击数	17人



趁着伊弗列姆兄妹的疏忽，充分利用了利昂柔弱一面的魔王破坏了鲁内斯王国的圣石。失去了圣石的话，与魔物们的激战就会变成更加困难。于是，罗斯顿圣教国的公主拉切尔便提议前往罗斯顿的王宫——那里还封印着最后一颗圣石。在拉切尔的带领下，伊弗列姆兄妹一行朝着罗斯顿的王都出发了。

敌增援

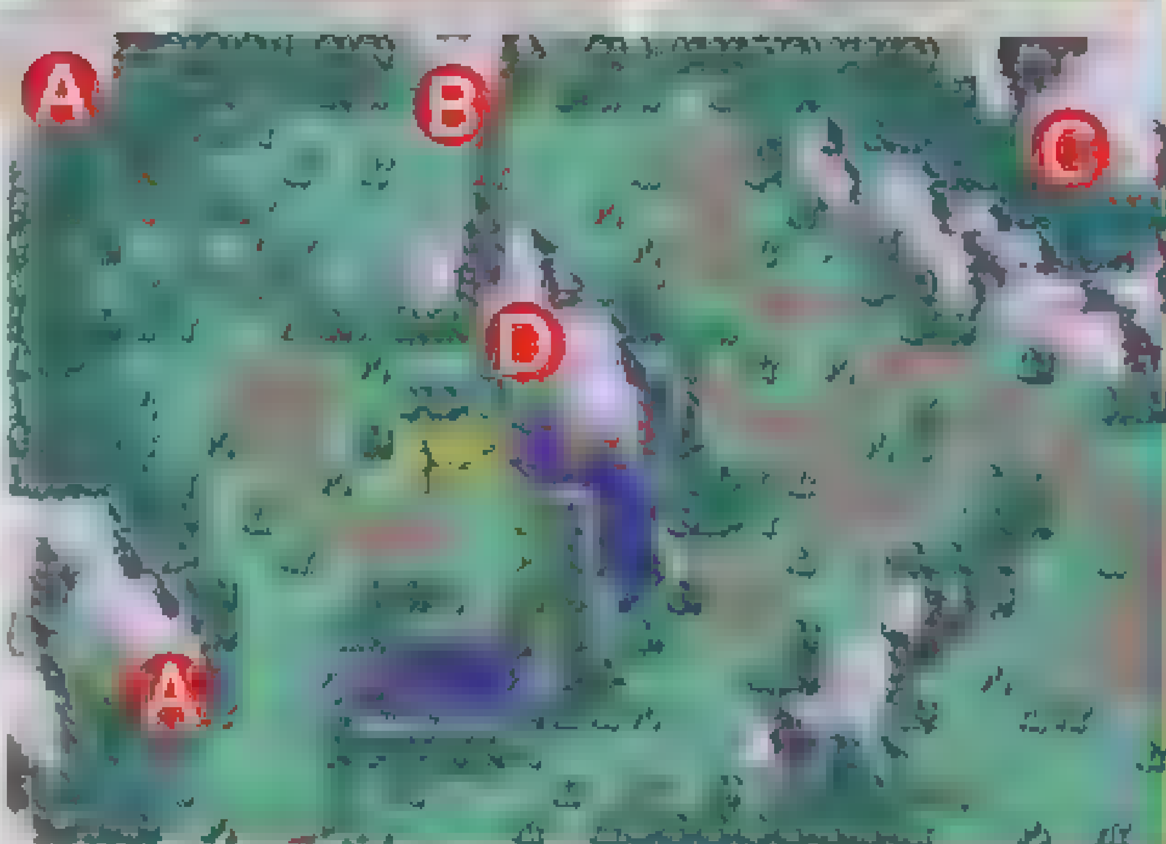
出现区	职业	等级	所持物
A	グレ　トナイト×7	6	ぎんのおの
	ソ　ドマスタ　×14	4	ぎんの剣
B	マ　ジナイト×7	5	エルファイア
	ウォーリア×7	5	ぎんのおの
	フォレストナイト×7	5	ぎんの弓
	パラディン×7	6	ぎんのやり
	ウォ　リア×3	6	ぎんのおの
	スナイパ　×3	5	ぎんの弓
	勇者×3	5	ぎんの剣
	勇者×3	5	ぎんのおの
C	盗贼×3	18	ごつの剣　とうぞくのかぎ
	ジェネラル×4	6	ぎんのやり
	ウォ　リア×4	5	ぎんのおの

要点

上方通道处的アーチャ持有女神のぞう，需要偷盗才能取得。
本关有隐藏商店。带上メンバーカード进入可以购买许多高级物品。
本关结束时若NPC的アーマーナイト有4人以上存活下来，那么可以获得武器ひかりの剑。
自军第2回合开始时分别从地图的右上、左下、右下、左、右等处连续出现（到12回合止）敌增援。

胜利条件	制压魔殿入口	加入同伴	无
强制出击	エフラム／エイリーク	最大出击数	12人

在罗斯顿的王宫中，伊弗列姆兄妹在圣教国军的协助下击退了古拉德帝国残党的夜袭，保住了最后一颗圣石。现在，必须阻止魔王的复活。为此，伊弗列姆兄妹一行来到了潜藏有大量魔物的暗之树海。根据传说，在过去的树海中，魔王曾被持有圣石的英雄们打败，其流出的血液污染了整片树海大地，曾经美丽的森林也被腐毒所覆盖。魔王的亡骸留在了树海，一直等待着复活的时机。就仿佛呼应魔王即将复活一样，暗之树海中的魔物、力量得到了大幅度强化……



敌增援

出现区	职业	等级	所持物
A	デスガ　ゴイル×20	3	はがねのやり
	デスガ　ゴイル×4	3	アクスバスタ
	マグダイル×6	5	はがねのおの
	マグダイル×3		はがねの弓
B	サイクロプス×6	5	はがねのおの
C	ガ　ゴイル×4	15	はがねのやり
	ガ　ゴイル×2	15	はがねのやり、こやり
D	ビゲル×18	15	イ　ビルアイ
	デスガ　ゴイル×9	3	はがねのやり
E	エルダバ　ル×15	5	するどい爪
	エルダバール×5	5	もうどくの爪
	ケルベロス×15	5	焦熱の牙

要点

本关结束之后会直接进入终章。所以若队伍中的角色能力还不够高的话，在进入该章之前就要先练级。
当靠近魔殿、地图的上下方后的下一回合开始时各个洞窟或角落出现敌增援（连续出现）。另外，自军第15、20回合开始时敌增援会连续出现（到第30回合止）。
BOSS既属于龙系又属于飞行系，使用弓箭之类的武器也同样能给予较高伤害。ミルラ与其交战有对话。

胜利条件	击败BOSS	加入同伴	无
强制出击	エフラム、エイリーク	最大出击数	12人



一年前，古拉德的皇帝病逝改变了一切……古拉德王国的大地在数年内就会完全崩塌，为了拯救国民们，利昂王子开始埋头于圣石的研究之中。然而从那时候起，利昂的意识和身体被魔王占据——不，其中多少也带有利昂自愿的成分，他为了拯救国民，甘愿让魔王复活——即使这会为大陆的其他国家带来永无光明的日子……为了阻止自己无二的好友，伊弗列姆兄妹向魔王发起了最后的挑战。

敌增援

出现区	职业	等级	所持物
A	アークビゲル×5	6	ブラノディアイ
B	デスガ　ゴイル×3	6	はがねのやり
	デスガーゴイル		アクスバスタ
C	ヘルボーン×27	随机	随机

要点

本关分为上下两个部分。在上半部分出战的角色会直接沿用至下半部分，中途无法更换。
主角是エフラム时让エフラム与リオン交战时有特殊对话；主角是エイリーク时让エイリーク与リオン交战时有特殊对话。
本关上下两个部分的支援对话是独立的，即可以对话两次。
渡过地图左右两方的石桥、靠近地图上方时每回合连续出现敌增援。（第13回合止）
下部的BOSS魔王拥有让一定范围内的角色睡眠的招数，事先最好准备好解除状态的魔杖。使用双圣器可以对最终BOSS造成巨大伤害，围攻的话2回合左右即可将其消灭。

攻略透解 Guide Through

文 D·S

在这萧瑟的秋天，Bandai公司的“SEED补完计划”又一次带着风扫落叶之势华丽登场，不由得使广大FANS们心底的敌意渐渐凝固成铁色里的寒意。由于吸取了前面几作的制作经验与系统精华，本作无论是战斗的爽快感还是忠实原著度都达到了前所未有的高峰，而且新加入的外传剧情《MSV》中各富特色的机体与人物更使本作的收藏度陡增，所以，我完全理解大家恨不得将巧取豪夺的Bandai和为虎作伥的D·S一手一个掐死无辆刨坑儿埋了的心情，但请看在上市的份上，不要殃及这篇可怜的攻略。

机動戦士ガンダムSEED 終わらない明日へ

MOBILE SUIT GUNDAM

MS操作手册

按键	功能
○	SP技
×	冲刺/按两次为翻滚回避
□	射击/长按为复数锁定
△	近身斩击
L1	锁定敌人
L2	解除锁定/寻找保护目标
L3/十字键	移动
R1	上升
R2	下降
R3	调整视野/按下为呼叫援护
START	呼出菜单

作战计划一览

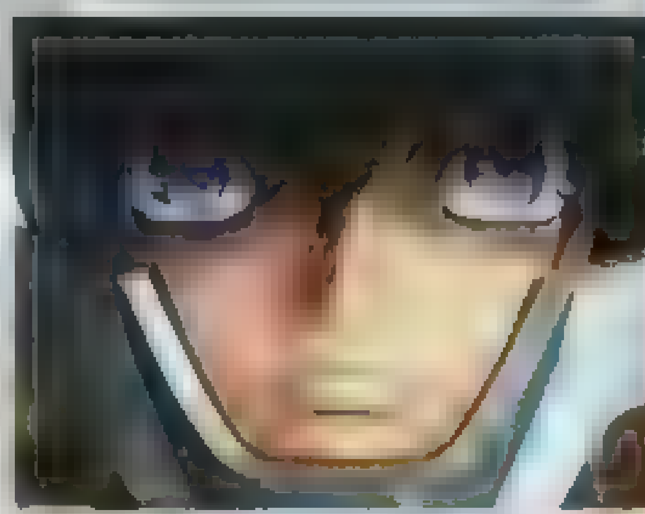
菜单	说明
ストーリー・キラ・ヤマト	剧情模式·吉良篇
ストーリー・アスラン・ザラ	剧情模式·阿斯兰篇
2PVS	对战模式
ミッション	任务模式
サバイバル	生存模式（任一剧情模式通关后开启）
アイテムショップ	商店
オプション	设定
ギャラリ	艺术馆
レコード	战斗记录

机动战士高达SEED 无尽的明天　Bandai　ACT

PS2　2004年10月7日

Seed 1 特殊功能解说

TENSION GAUGE



即是原著中的“SEED爆发”。战斗时角色头像左方有一条“TS计”，当机体受到攻击或友军遭遇危机时便会增加计量，蓄满后则自动启动“HIGH TENSION”模式。在此模式下，角色的所有能力均会提高，上弹时没有硬直时间，可无限冲刺突进。该模式启动后会不断消耗TS计量，直至将其耗尽为止。

SP技

高达系机体的SP技招式功能均不相同，它类似于格斗游戏中的超必杀技，威力奇大，多在近身战中施展。不过发动SP技时要消耗PS装甲的能量槽，当能量槽不足时则无法发动。机体一旦失去PS装甲，那么所遭受的实弹系攻击会直接扣除大量HP。虽然后期PS装甲的能量槽会缓缓自动回复，但这点少得可怜的回复量在激烈的战斗中无异于杯水车薪，所以一定要慎用强力的SP技！

PARTNER BOMBOS



战斗前玩家可任意选择队伍中的某名成员作为自己的援护同伴，每个同伴都有符合自己特性的“BOMBOS STOCK”，即“援护能源块”，它们的数量与效果会随着同伴等级的提升而不断增强。战斗时按下R3即可呼叫同伴进行援护，不过援护能源块的使用顺序是在战斗前事先设置好的，在战斗中无法改变。

紧急回避

配合方向连续按两次×键后，机体会做出翻滚的动作，此时机体全身无敌，可回避开任何攻击。不过由于喷射器引擎有能源限制，所以无法连续使用。

连续攻击



用近身斩击（△键）命中敌机后，只要有节奏地依次按下□键和△键，即可利用射击技和格斗技的交替攻击形成连续技。连续技的按键组合非常自由，可谓千变万化。不过每台机体的连击按键节奏有着很大差异，所以若想熟练掌握的话是需要一定时间的。

复数锁定射击

按住□键后，机体会自动锁定攻击范围内的所有敌人（锁定数量依机体能力而定），此时如果边按住L2（解除锁定）边用L3向四面八方调整方向的话，则会将你视线所及的敌人全部纳入锁定框内。当确定好所有的目标后，松开□键则会发出广面积的复数锁定射击。在后期有大量敌人出现的关卡里，这是一种最实用的技巧。

防御

按住×键即可使机体做出防御动作，（此时不要按任何其他键）这样受到的伤害大半会被盾牌抵挡住。不过盾牌是有耐久度设定的，所以不要过分滥用。

Seed 2 出击前的告诫

战斗评价

战斗后的功勋评价主要和两个条件有关。一是战斗时间，二是剩余HP，如果你战斗迅速且HP损失不多，那么则必会拿到高评价。因此，如果你的援护队员是HP回复的类型，那么在战斗结束前务必将所有援护用尽使得HP保持全满，如此一来10000分垂手可得。

商店职能

每次战斗后玩家都会获得SEED点数（SP），这些点数相当于商店里的购物货币。隐藏的机体、人物和服装是只有在商店里才能买到的，不过在剧情模式下无法使用。

援护角色

援护队员的级别最高为15级，随着等级不断提高，他们的援护次数与援护效果也会随之提升。由于每战结束后的经验值不是很多，僧多粥少的事情常有发生，所以建议各位玩家在选中某位援护队员后便一口气将其提升至顶级，这样再去打后面的“生存模式”时会轻松很多。此外，如果主机驾驶员与援护队员有着特殊关系的话，那么该队员得到的经验值也会有少量加成。

任务模式的秘密



任务模式在初始时只有少量角色可供使用，只有将这些角色的任务完成后，才会陆续出现新的角色和关卡。整个过程同任务难度及完成方式并没有半点关系，只要您有足够的耐心，打出所有的隐藏人物只是时间问题。虽然某些任务实现起来很难，但好在援护角色的能力是在全模式下通用的。

Seed 3 攻略始动

游戏由此正式开始，因为剧情完全忠实原著的缘故，D·S也就不再赘述，免得给人以画蛇添足之嫌。相信有兴趣来感受本作的玩家一定多半也是《高达SEED》的忠实FANS吧？假如您对原著并不了解也无须担心，穿插在关卡之间的精彩动画剪辑一定会使您深刻地体会到SEED世界的魅力。



吉良大和篇

Mission 1 / 虚伪的和平

由于前两个敌人基本不会移动或反击，我们可以借此来练习操作和锁定攻击。**若想速战速决的话，就用△键上去近身斩击吧。**克鲁泽会在失去两个部下后登场，但机体的防御力很低，一串连击即可将其击退。在本关后篇攻击高达会被强制换装成重剑型，开战不久阿斯兰会作为敌方增援出现，用SP技可以快速解决掉他。



Mission 2 / 静寂的战线

在本篇中我们会遭到暴风、迅雷、决斗三台高达的追击，由于他们的攻击目标是母舰大天使号，所以一定要速战速决才行（屏幕左侧的绿条是母舰的HP）。**开战后切忌与决斗高达近身缠斗，而要率先解决掉远程攻击力高得可怕的暴风高达。**打退三人后阿斯兰会再次驾驶圣盾高达出现，好在他不会去主动攻击母舰。

Mission 3 / 敌军的歌姬

前篇里**要快速解决掉敌方的侦察机，否则让他逃掉的话任务便会失败。**后篇中会源源不断地出现大量杂兵前来袭击母舰，不过他们的HP与攻击力均很低，从容不迫地一一解决即可。不久后圣盾高达再次出现，这次他的能力得到了少许提升，但将其HP削减至一半后便可结束本篇。

Mission 4 / 来自宇宙的流星

暴风、迅雷、决斗三台高达再次联手登场，对付他们的战术并无变化，仍然是以暴风为首要目标逐次击破。**后篇里开战后记得要随时用L2来确定母舰的方位，战斗时最好离它近些，这样可以吸引部分敌方火力。**将杂兵全部解决后，暴风与决斗再次前来拜访，由于少了迅雷在旁骚扰，解决掉他们可谓轻而易举。

Mission 5 / 燃烧的沙尘

建议本关以炮战型装备出战，前篇里母舰的HP由于受到敌方连续攻击而会持续减少，所以一定要速战速决，激光炮对敌兵有着一击必杀的效果，而且命中率颇高。后篇里由于敌人只会在地面移动，我们可以利用R1浮空的特性居高临下予以打击。最后敌BOSS安迪会率众登场，但机体实力不强，几炮即可将其击退。



Mission 6 / 沙尘的尽头

前篇开战后要马上回撤到母舰附近，这样可吸引绝大多数火力，从而保护脆弱的母舰。后篇里暴风、决斗两台高达会随同敌方母舰再度出现，建议先别去管敌母舰上的炮台（因为很难打动），而要全速将这两个棘手的敌人打倒。获胜后要再次与安迪交手，**他的机体速度极快，格斗力强，尽量不要与其贴身肉搏。**

Mission 7 / 染红的大海

前篇的敌人分空海两种，其中尤以海底的敌人最为难缠，要耐心地等待它们浮到海面附近后才开炮射击，切忌胡乱锁定射击。坚持一段时间后便会进入关卡的后篇，由于是海战的缘故，敌人的攻击变得较为难以回避，而且行动规律非常诡异，好在**PS装甲能够抵挡住大部分实弹攻击，所以此时不要乱发SP技浪费能量。**

Mission 8 / 和平的国度

本关的目的只有一个：2分30秒内保护母舰大天使号不被击坠。这场以一敌四的战斗异常艰难，千万不能大意。**战斗开始后首先要迅速干掉暴风与迅雷两台高达，因为他们是以母舰为狙击目标的。**如果难以搜寻锁定，就先按住L2观察母舰的情况，然后向激光射来的方向寻找。将他们消灭后，只要保护自己不被击坠即可。

Mission 9 / 闪光之时

本关首先要对付的是迅雷与圣盾两台高达，**将迅雷的HP削减掉一半后它便会撤退，**接下来打败圣盾后会发生剧情，迅雷从此消失。后篇开始不久，暴风高达与决斗高达又再次出现，将两人击退后，因复仇心切而狂暴化的阿斯兰驾驶着强化后的圣盾高达重新出现，其移动速度及激光杀伤力非常恐怖，要格外当心。



Mission 10 / 从天而降的剑

从本关开始换乘自由高达。前篇里挡在我们面前的杂兵实在不堪一击，**虽然到达指定地点即可完成任务，但玩家们倒不如借机多练习一下自由高达的操作手感。**后篇中到达地球后，依然有大批不怕死的杂鱼向自由高达及大天使号飞来，而决斗高达赫然是这群扑火飞蛾的首领，以现在的实力去收拾他简直易如反掌。

Mission 11 / 决意的炮火

消灭掉最初的几个杂兵后，惨祸、禁断、猛禽三台高达堂堂登场。**推荐打倒顺序为：禁断高达（激光武器无效）→惨祸高达→猛禽高达，**这样可以在最短时间内破解他们的三人阵型。后篇里阿斯兰驾驶正义高达加入我方，不过敌人也开始向母舰集中攻击，此时一定要先击破不断开炮的惨祸高达，否则母舰的处境会十分危险。

Mission 12 / 动摇的世界

前篇的战斗难度非常高，我们必须快速解决掉所有敌人，否则母舰极易被击沉。**建议玩家先上升到母舰的最上方，然后逐上往下地一层层歼灭敌人。**后篇开始后先不用移动，只要站在原地用复数锁定消灭依次来袭的杂兵即可。之后高达三小强再度登场，将之前积蓄下来的SP技都丢给他们吧。

Mission 13 / 螺旋的邂逅

开战后先解决掉来袭的禁断高达和猛禽高达，之后出现由决斗高达率领的舰队。此时决斗高达的实力已经毫不为惧，但他的手下们都是近身格斗的类型，因此要时常保持移动，不要停留过长时间。打败决斗高达后开始清理来犯的敌舰群，**不过要注意有一艘敌舰是在地图最下层的，按住R2向下不停冲刺即可发现。**

Mission 14 / 终结之光

再次强化后的机体甫一出场便会遇到铺天盖地席卷而来的核弹群，这就是考验玩家复数锁定技术的时候了，注意只要漏掉一发便会导致任务失败。将核弹全部击落后便开始与连邦三小强进行最后决战，此时**只要按△键冲上前去用光剑"拢"住对方，然后按住↑和L1键不停射击即可将其轻松击爆，**之后会出现大量敌兵。

Mission 15 / 无尽的明天

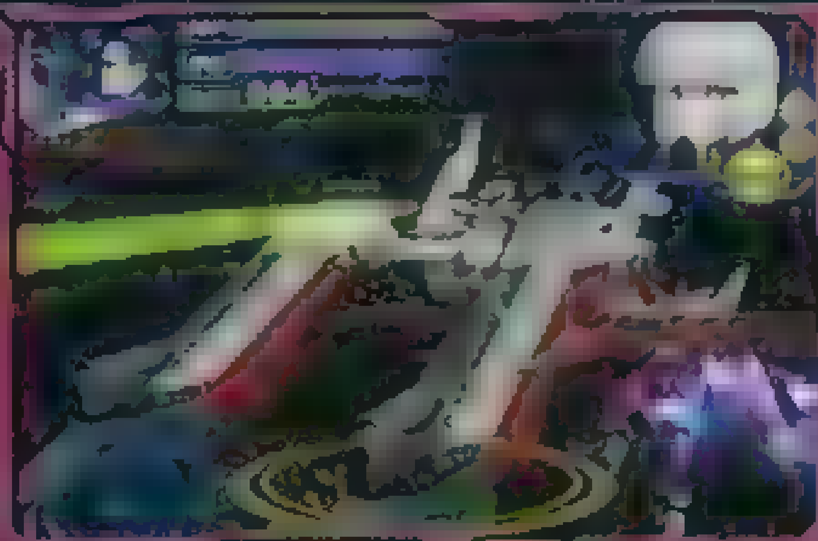
虽然对手是最强的天帝高达，但我们依然可以采用上关的技巧来"屈死"对方，当天帝高达的HP低于40%后会发生剧情，接下来玩家操控的便是被打回MS形态的自由高达了。**当你一旦发现神出鬼没的对手突然放出浮游炮后，便马上要连续按×键紧急回避，**否则就只有照单全收的份儿。将其消灭后吉良大和篇结束。



阿斯兰·萨拉篇

Mission 1 虚伪的和平

初战的对手是基本没有什么抵抗能力的攻击高达，但由于它皮糙肉厚，打起来颇费时间，适当地辅以SP技会节省很多战斗时间。后篇里攻击高达会换装成重剑型，不过攻击频率不高，我们**只要与其拉开距离后持续射击即可**，对自己实力有自信的人不妨上前同它展开白刃战，技术熟练的话几次连击后便会胜利。



Mission 2 静寂的战线

出场后利用复数锁定先破坏掉大天使号的所有炮台，这样会使后面的战斗容易许多。接下来便要一心一意地对付攻击高达，别理会在旁边飞来飞去的穆——他的作用只能算是骚扰而已，如果对其追击则会得不偿失。全副武装的攻击高达这次提升了不少实力，动作也灵活了许多，要小心应付。

Mission 3 消失的光芒

虽然本关的任务是保护母舰不被击坠，但敌方MA群的攻击力却实在是低得不值一提，我们只需不慌不忙地逐一收拾即可。不过MA的速度很快，在锁定瞄准上还是有一点难度的。在消灭了敌方的两艘战舰后（**攻击方式建议采用复数锁定**），攻击高达会再次出现，攻击方式及套路与上关基本相同。

Mission 4 不同的道路

开战后先按照雷达显示的方位依次击毁敌方战舰，不久后攻击高达会随同大天使号一同出现（注意此时是攻击不到大天使号的），于是又一轮似曾相识的战斗就这样拉开了帷幕……不过这次需要注意的是**解决掉攻击高达后必须要在时间限制（屏幕右下角）内返回到己方母舰处**，如果不慎迷失方向，可以按L2寻找。

Mission 5 两个人的战争

虽然是海面战的关卡，但实际操作手感和地面战并没有区别。**建议先按住R1升到空中，然后俯冲到大天使号身上，破坏掉它所有的炮台。**这时攻击高达也差不多会赶来救驾，宿命的战斗再次展开。虽然本次有同伴进行援护攻击，但要当心他们的子弹是不分敌我的，因此还是不要离攻击高达太近为妙。

Mission 6 闪光之时

在前篇里攻击高达以重剑型装备登场，因此战斗时要注意保持距离，一旦被它撞到的话会产生较长时间的受创硬直。将其HP耗尽后会进入后篇，敌方的两台战斗机此时变得异常棘手，**如果恰巧能锁定住的话就不要放过，否则它们密集的火力会给你带来极大困扰。**攻击高达此时也变得相当凶猛，要小心它的疯狂连击。

Mission 7 决意的炮火

本关开始阿斯兰换乘正义高达。战斗初期会出现大量杂兵，而且防御力不低，大概2～3枪才能解决一个。**奇怪的是他们不会主动攻击母舰，所以没有什么难度。**杂兵全灭后，惨祸、禁断、猛禽三台高达出现，建议攻击顺序同吉良篇一样（禁断→惨祸→猛禽），只要注意别在初期便被三人围攻就可以了。



Mission 8 动摇的世界

战斗初期的敌人中赫然潜藏着禁断高达，它的攻击对卫星损害很大，一定要快速找出后予以痛击。（它的激光轨迹极其与众不同）不久后惨祸高达及猛禽高达同时登场，但此时禁断高达的HP也差不多所剩无几，一旦他们无法联手发动攻击，那么就代表着我们已经获胜了大半。

Mission 9 打开的门

禁断高达与惨祸高达又不厌其烦地跑来挑衅，由于本战没有需要分神保护的目标，所以对付它们两个可谓轻松至极。**不过需要注意的是遭到他们攻击后会急剧消耗PS装甲，因此最好以防守的态势稳步进攻。**之后决斗高达出现，并且带领着一群敌兵对我们的正义高达死缠烂打，如果能量还有余裕，就用SP技解决吧。

Mission 10 终结之光

本关同吉良篇的《终结之光》如出一辙：首先要**利用复数锁定攻击确保不能有漏网核弹从身旁经过**，接下来便是与连邦三小强的最终决战，"屁招"的战术依然可以使用。所不同的是本关后篇源源不断出现的敌人里还有着猛禽高达，将其打倒后过段时间战斗即告结束。

Mission 11 无尽的明天

难度极大的一关，是对玩家综合能力的最后考验。我们的目的是要在敌人无休止的炮火下保护好脆弱的母舰，由于敌人是随机出现在四面八方的，这样一来就对玩家的反应速度和瞬间判断力提出了很高的要求——当然也需要一点点运气。**本关没有什么捷径可走，惟一要求的就是个"快"字。**一段时间过后即可胜利通关。



Seed 4 无止境的任务

穆（ムウ）

穆的机体不能使用近身格斗技，所**以一定要与擅长肉搏的敌机群拉开距离。**击坠20架敌机后，宿命对手克鲁泽登场，他这机体的装甲与防御力都非常高，因此如何在剩下的时间内保护好自己才是接下来将要面对的课题。



卡嘉丽（カガリ）

本关的版面是强制向前移动的，因此初上手时会有些许不适应的感觉。在解决掉6名敌人后，银发帅哥米哈尔便会驾驶专用机体出现，虽然此时**直接冲入杰尼西斯中心即可完成任务**，但大家不如借助阿斯兰的帮助先把他击退吧。



安迪（アンドリュー）

安迪的机体操作方式十分怪异，虽然速度很快，但转弯时却有很大的惯性。**开战后先利用机体超广的锁定范围边移动边用复数锁定攻击歼灭所有坦克**，此后便要对付开着蓝色外道高达的丛云劾，多以近身格斗技攻击会轻松取胜。



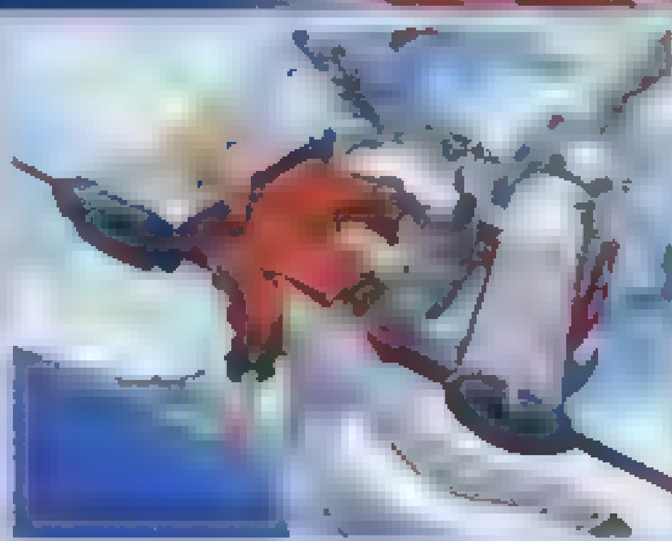
伊扎克（イザーク）

战场上有无数的碉堡向我方射击，对于不擅长射击的决斗高达来讲实在是颇为头痛。**建议先按R1升空，然后用复数锁定攻击可将其快速全部消灭。**不久让·凯利登场，如果行动够迅速的话，将其击败后可提前结束任务。



迪亚哥（ディアッカ）

开战后先快速冲到大天使号下方，然后全力攻击来犯的敌人。由于它们手中的光束枪威力不俗，**如果不速战速决的话母舰会非常危险。**不久猛禽高达会率众登场，注意它的攻击会急剧削减PS装甲。将其击败后可提前结束任务。



尼哥尔（ニコル）

首先依据雷达显示去依次消灭卫星上的军事设施，**注意随时按照箭头指示而上升或下降去寻找目标。**不久敌军开始陆续出现，今次后重剑形态攻击高达登场。我方迅雷高达的SP技是完成"海市蜃楼"系统，不过隐形的效果似乎并不明显。



米歇尔（ミゲル）

本关的设定十分厚道，米歇尔的连续射击对付不断来回穿梭的敌机具有特效，再配合上外传《MSV》的主题曲，不禁让人有热血沸腾的感觉。不久后穆便会出现，**看准时机按△键上前斩击得手后马上连接SP技攻击，可迅速解决掉他。**



最后的切札　奥鲁加（オルガ）

本关切忌与自由高达和正义高达缠斗，因为它们的火力凶猛异常，所以我们一定要时刻把保全自己作为前提。**当制限时间剩余2分钟时，初始地点附近会出现目的地（雷达上的绿点），快速冲过去即可完成任务，**不过要小心敌人背后偷袭。



萨尼（シャニ）

本关同样有时间限制，**起初要迅速解决掉自由高达，为接下来对付正义高达争取时间。**在消灭了几艘战舰后，正义高达终于出现，一旦被它用格斗技缠住可以发动同伴援护脱身。将其与海面上的所有战舰干掉后便可顺利完成任务。



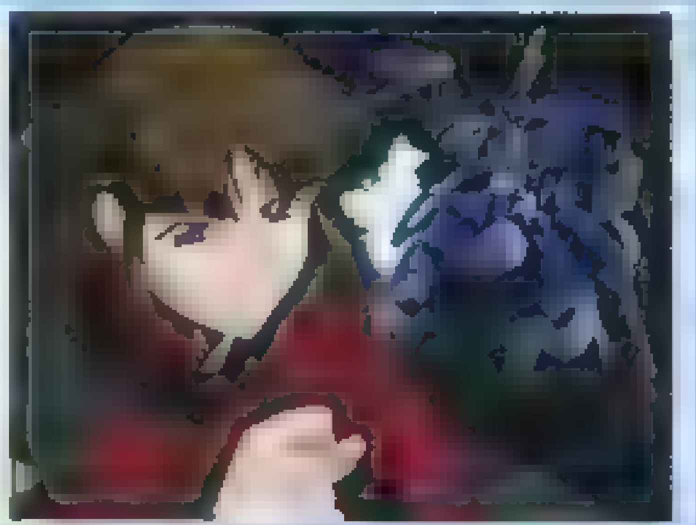
丛云劾（ガイ・ムラクモ）

本战难度极大。素质颇高的杂兵们固然是个不小的麻烦，而最初敌方的两台高达更是难缠。**虽然丛云劾的蓝色外道高达SP技极为强大，一击即可将他们击退，**然而考虑到最后出现的天之外道高达，还是把SP技积攒下来对付它吧。



志穗（シホ）

本关的难度很高。开战后不久，猛禽高达、惨祸高达、禁断高达会依次登场，所以我们一定要快速逐个击破，千万不要让三人聚在一起，否则以志穗机体的能力是肯定招架不住的。此外，**合理分配SP技能量也是大家需要考虑的问题。**



爱德华（エドワード）

本关的任务是在3分钟内不被击坠。由于敌人都是些杂兵，所以实在是没有丝毫难度可言。不过爱德华的机体是重剑型，建议多以斩击为主。在短时间内连续斩杀敌人后连击数是累计的，大家不妨挑战一下看看自己到底能打出多少连击。



简（ジェーン）

简的机体实力非常强大，收拾眼前这些杂兵完全不在话下。本关最大的麻烦反而是海中战时生涩的手感。敌人的攻击多以追踪导弹为主，因此战斗时要经常发动紧急回避。**由于PS装甲有着抵御导弹攻击的作用，故此尽量不要用SP技。**



斗智　米哈尔（ミハイル）

米哈尔的机体性能很低，但本关的敌人只有一些MA和战舰而已，以机关枪足以应付。**注意敌战舰群所处的层次不一，需要不断地上升/下降来寻找。**全灭敌人后丛云劾登场，我们不必与这个强敌拼命，稍等一段时间后任务便会结束。



克鲁泽（クルーゼ）

敌兵的火力非常密集，虽然伤害力不高，但若是被集中攻击的话则可能会动弹不得，因此**战斗时要经常做出冲刺翻滚动作——尤其是看见敌人放出炮筒的时候。**全灭杂兵后穆登场，如何在时间结束前干掉他倒是个有趣的挑战。



古罗特（クロト）

由于本关有时间限制，所以大家一定要加快攻击节奏才行，好在猛禽高达的运动性不错。当解决掉第一批杂兵后，暴风高达与决斗高达会依次登场，由于后者比较难对付，建议大家还是把SP技保存下来对付擅长近战突击的决斗高达吧。



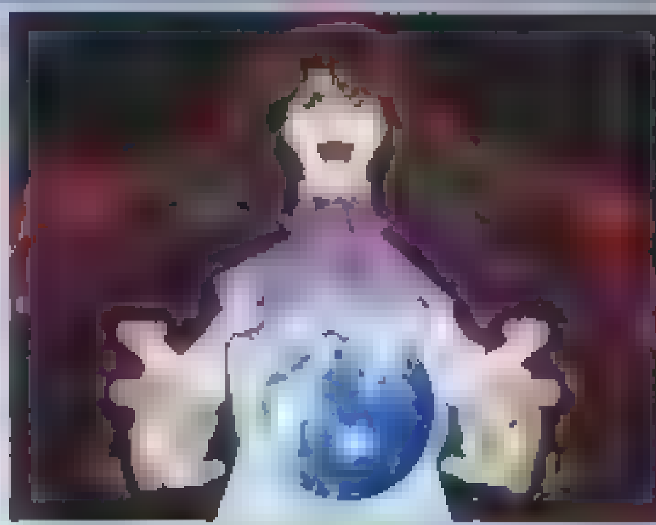
罗（ロウ）

由于要保护基地不被敌人侵入，**开战后一定要全速前冲，故意进入敌人的包围圈，这样他们就不会去袭击基地了。**由于红色外道高达性能优异，所以不必担心被围攻。消灭所有杂兵后志穗登场，她的机体防御力颇高，要多费些时间。



隆德（ロンド）

出场后首先要面对的是大量的敌兵与舰队，不过天之外道高达的能力实在是高得出奇，解决他们可谓轻松至极。全灭敌人后罗的红色外道高达登场，但机体实力却相差甚远。**天之外道高达的SP技也是隐形，不妨善加利用。**



摩刚（モーガン）

由于面对的敌人主要是杂兵群和舰队，因此战斗的难度并不高，只是**本关的战舰火力较猛，要小心躲避弹道，不要与其产生正面冲突。**战斗末期米哈尔会单枪匹马地来挑战，实力不容小觑，但由于机体性能低下的原因还是构不成太大威胁。



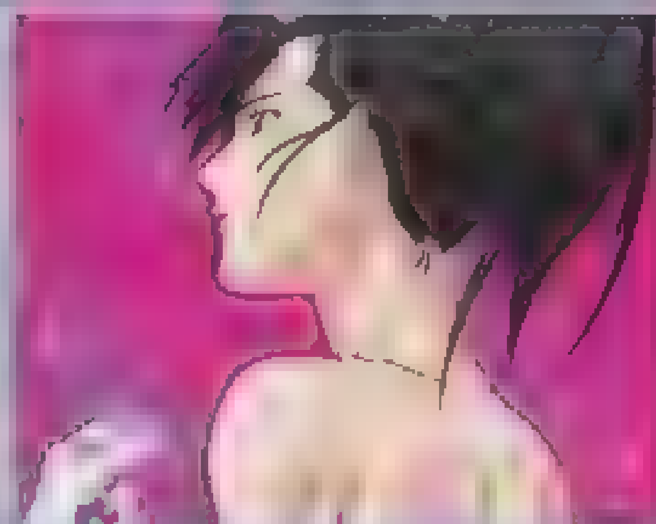
让（ジャン）

一场简单的陆上战，虽然敌人很多，但大都是高速的格斗型，因此**不建议使用复数锁定攻击，因为很容易落空。**战斗开始一段时间后，伊扎克驾驶着决斗高达出现，不过这次他却一反常态地多以射击为主。将其击倒后任务即宣告完结。



蕾娜（レナ）

敌人会从空陆两处发起攻击，注意闪躲导弹的话不难对付。全灭杂兵后会出现一台拉古，**它们的联合攻击天衣无缝，杀伤力极其恐怖！务必要趁其刚出现时用SP技先干掉一台！**拉古的弱点是不会飞翔，在空中居高临下攻击是有效的战术。



巴力（バリー）

在解决掉来自四面八方的敌兵后，天帝高达率领着新的敌群登场。**鉴于巴力的外道高达并不是很擅长远程射射，所以应以近身格斗为主要手段对付它。**天帝高达的HP低于40%后会撤退，而摩刚则又紧接着突袭而来，所以应事先留些SP能量。



文 猫太

皇牌空战5 末颂的战争	Namco	STG
PS2	2004年10月21日	日版
对应专用飞行驾驶模拟手柄		推荐玩家年龄 13岁以上

家用机上的模拟驾驶射击游戏屈指可数，而能让玩家感受到游戏中那种刺激且爽快乐趣的作品更是少之又少。到目前为止，家用机上一共可以让人留下深刻印象的游戏一共有3个系列，分别是SEGA的"《飞空之舞》系列"、Konami的"《空中力量》系列"和Namco的"《皇牌空战》系列"。当然，尽管玩家们对这3款作品都抱着不同的态度，但几乎喜欢该类型的玩家都会被《皇牌空战》的每一作所吸引。如今该系列已经发售了第5作，新一作除了画面又进化了一个等级外，更重要的是增加了小队指令系统和机体经验值系统。这让玩家在游戏中能感受到更强烈的实战感，也排除了过去每当有新机体就把旧机体完全冷落的消极情况。下面就让我们来详细研究一下本作的操作和难点部分吧！（流程攻略以Normal难度为标准）

攻略透解 Guide Through

皇牌空战5 末颂的战争

操作指南

十字键	向僚机下达指令
左摇杆	控制机体的转动方向
右摇杆	移动视角
L1键	减速（按键力度决定效率）
R1键	加速（按键力度决定效率）
L2键	左方向水平移动
R2键	右方向水平移动
L2+R2键	自动调整水平方向
L3键	更换视点
○键	发射导弹
□键	显示地图（按键力度决定效率）
△键	更换目标（按住后可以跟踪目标）
×键	发射机关枪

指令解说

"指令"是在本作中增加的一个新系统，作用是向僚机下达指令，让它们作不同的攻击，以援助玩家进攻。由于本作取消了归队补给，因此弹药是严重不足的（Easy以下难度除外），因此让同伴攻击也是一种节省弹药的实用技巧。使用十字键的4个方向键就可以向其他僚机下达指示，不过从第3关成为队长后才开始生效。4个按键分别对应不同的指令，下面为大家详细介绍4个指令的实际作用和效果。

ATTACK 攻击（方向键↑）

下达了该指令后，僚机会攻击玩家前方的敌机。相对于所有的指令来说，ATTACK指令会让同伴的攻击更有效率。特别是玩家前方如果聚集了一大群敌人，那么最好还是让僚机来帮忙对付。

COVER 援护（方向键↓）

此指令可以让附近的僚机攻击缠绕着玩家的敌机，尤其是已经锁定了玩家的敌机，僚机会作出更主动的援护攻击。玩家甚至可以利用这个指令，故意被一些难对付敌机锁定，然后切换该指令让僚机攻击。

DISPERSE 分散（方向键←）

也等于"自由攻击"指令。在下达指令后，僚机会自由行动，攻击其他敌机或建筑物。不过此指令的作用不大，僚机的攻击效率太低，所以不太推荐使用。

SPECIAL WEAPON 特殊兵装（方向键→）

按下相应按键后，指令简图的右方会增加一个指令显示。在这个状态下，僚机就会使用特殊兵装，让它们的攻击效率更高。尤其是对付地上武装的关卡中，由于僚机队员的能力一般都是"对地"的数值比较高，因此在这些关卡中可以让它们使用特殊兵装（僚机的特殊兵装是对空的除外）。

隐藏机体

在本作中，一共有两架不能在正常情况下购买的机体，一架是X-02，另一架是FALKEN。FALKEN的取得方法是收集5个零件（パーツ），在商店中可以买到。而X-02的取得方法是购买了所有的机体后，再随便完成一个任务就可以购买了。以下是相关要素的达成方法：

所有勋章取得方法

编号	勋章	取得方法
01	GOLD ANCHOR	完成"第二话 间隙の第一波"
02	LIGHTNING HAMMER	完成"第九话 憎しみの始まり"，且地上友军生存
03	BRONZE SHOOTER	累计机枪击毁5机
04	SHILVER SHOOTER	累计机枪击毁15机
05	GOLD SHOOTER	累计机枪击毁50机
06	DESERT EAGLE	完成16A"砂漠の矢"
07	GRAND FALCON	击毁所有带名字的飞机（详细参考后文）
08	BRONZE ACE	累积击落200架
09	SILVER ACE	累积击落500架
10	GOLD ACE	累积击落1000架
11	GUARDIAN	掩护僚机10次
12	[illegible]	所有着陆、空中加油任务完美完成（出现"完璧だ、ブレイズ"讯息）
13	BRONZE WING	在NORMAL难度下取得所有关卡的S级
14	SILVER WING	在HARD难度下取得所有关卡的S级
15	GOLD WING	在EXPERT难度下取得所有关卡的S级

零件取得方法

关卡名称	目标所在地
12A 绿岛の火药库	初期位置东北方向，接近后雷达出现反应
12B 四岛	雷达网突破后混杂于敌地面设施中
16A 砂漠の矢	取得10000pt后在地图西北出出现
16B 砂漠の电击	取得10000pt后河流西北方向其中一个仓库
27 ACES	混杂于敌地面设施中

所有隐藏机体的所在位置

在游戏中，击毁一些"带名字"敌机可以得到勋章"GRAND FALCON"，这些机体隐藏在某些关卡的隐蔽地点，如果玩家不仔细挖掘的话，很难找到它们。下面列出所有勋章的取得方法。另外，在Free Mision中也可以找到这些敌机，但在EASY和VERY EASY难度下就不会出现。

关卡名称	机体名	敌机种	出现场所
01 极西の飞行队	GIGANTOR	HAWK	迅速打完敌编队（共12架）后与MiG-21编队一同出现
03 间隙の第一波	ZIPANG	F-14A	ケストレル（KESTREL）战舰脱出前在西南方向出现
04 初阵	MINDRIFTER	F-4G	除目标机（3架），击毁敌所有护卫机后出现
06 白い鸟 I	ZAMBADA	Mir 2000D	最初敌空降战车时作为护航机出现
10 见えざる姿	HUNT	FA-6B	开始议论是否攻击敌民用设施时在地图东南（自机初始位置附近）
15 冻土からの救难信号	DAREDEVIL	X-29A	发现ナガセ后出现在西北
16A 砂漠の矢	COSM	MiG-31M	进入任务后半部分，混杂于敌飞行编队中
16B 砂漠の电击	ABLICAN	FA-18C	进入任务后半部分（战舰、火箭炮等敌方支援出现后）在地图西边出现
17 JOURNEY HOME	[illegible]	[illegible]	当チョッパー（Chopper）被击毁后，混杂于进攻的敌机中（HARD以上）
18 クルイーク要塞攻防战	CYPHER	F-2A	突入要塞上空后出现
18+ 8492	WICE DEAD	TND-ECR	混杂于东边敌机编队中
23 ラーズグリーズの亡灵	SWORDKILL	MiG-21-93	当目标数低于5个时，出现在自机初始位置附近
25 ハートブレイク・ワン	DISTANT THUNDER	YA-10B	グラバーク飞行队登场后，在自机初始位置附近出现
26 混迷の海	DECODER	RAFALE B	进入中盘战，在地图西边出现
27 [illegible]	YELLOW	Su-37	击毁隧道内目标后[illegible]飞来的第二架敌机
27 THE UNSUNG WAR	REPLICATOR	MiG-1.44	敌两队全灭后（击毁两队的队长机），在自机初始位置附近出现

流程攻略

第一话 极西の飞行队

任务说明

1.尽量不要离开队长机（HTBRK ONE）驾驶。

2.在获得许可前不能开火。

任务更新

破坏所有目标（TGT）。

攻略要点

由于是游戏的第一话，因此敌机的数量并不多。一开始先要跟着队长机前进，途中尽量不要猛加速，这样很容易撞到其他僚机而立刻坠毁。在这段期间，玩家可以熟悉一下攻击外的基本操作。对话中的选项可以根据玩家的爱好，不过最好都选择“はい（YES）”。在接近侦察机体后，便会有4架敌机出现，这时任务也会变成消灭所有的敌机。本关的雾比较大，很容易迷失了方向，因此要经常注意自己的高度，避免堕海。如果想多赚点经验值的话，就要快点下手了。消灭了4架战机后还有4架增援，（迅速消灭敌人的话还会出现4架）想要取得S级的话就要尽早消灭了。

第二话 开战

任务说明

1.尽量不要离开队长机（HTBRK ONE）驾驶。

2.击毁所有的无人侦察机（UAV）。

任务更新

破坏所有目标（TGT）。

攻略要点

一开始依然是要紧跟着队长，不过玩家想赚多点分数的话，可以稍微超前一点，这样才能在其他僚机下手前收拾那些只需一发导弹就可以搞定的无人侦察机。在消灭了10台侦察机后，敌方的援军也会出现。由于本关的视野很广阔，因此玩家可以尽情地把敌人击毁。

第三话 间隙の第一波

任务说明

保护空母KESTREL成功逃离港口外。

任务更新

保护空母KESTREL成功逃离至外海。

攻略要点

本关分为两个部分，但如果玩家在后面部分失败的话，就要从头开始再挑战。要对付的敌机比较多，因此要注意节约导弹。本关开始就可以对僚机下达指令，要多加利用。前面部分的难度不高，玩家只要尽快解决在上空盘旋的敌机，保护下方准备出发的空母就可以了。就算玩家没有把所有敌机击毁，只要空母开始航行并穿过了大桥也可以结束第一部分。不过为了成绩，还是尽量把敌人全灭吧！到了外海后，除了有大量的敌机外，还出现对方的战舰攻击我方的空母。要注意节省导弹。如果玩家要拿S级评价的话，先不要对付战舰。因为把所有战舰消灭就会过关，所以首要任务是空中的敌机。

第四话 初阵

任务说明

破坏所有目标（TGT）。

追加任务

保护正要起飞的僚机ARCHER。

攻略要点

本关一开始要玩家进行起飞，起飞并没有什么难度，因此还是建议第一次玩的玩家尝试一下。在起飞后立刻会被一群飞机包围，由于距离较近，所以最好逐一引开。另外，可以叫僚机援护或者分散攻击，减轻一下弹药的负担。要攻击的目标都拥有比较高的耐久力，导弹要3发才能将其击毁，如果想省弹药的话，可以在两发导弹后加一下机枪攻击。在消灭了第一批敌机后，僚机ARCHER开始起飞。尽量把基地上空的敌人消灭，避免惨剧发生。在队友成功起飞后，我方小队就会增加一架僚机，这时敌方也会出现新一批的敌机，同样先消灭TGT以外的目标，赚取更多分数。最后还要玩家还要操作战机降落地面，不要错过了哦。

第五话 第三舰队集结

任务说明

保护3艘空母。

任务更新

回避敌人的导弹。

攻略要点

开始先全速冲过桥的另一方，因为敌人会突然出现在那个位置。不过第一批敌人的数量并不多，只有3架，把指令换成“攻击”，尽快消灭它们吧！在消灭第1批敌人后，第2批敌人会从初始的地方出现，不要犹豫，尽快铲除，以免我方战舰受到伤害。在完毕后，敌人就会从两边开始包围着战舰攻击，玩家可以把僚机分散，减轻战舰受到攻击的几率。不过总体来说，敌人并不会成群涌来，几乎都是3～4架敌机一组上前，而且它们的目标始终是海上的战舰，因此可以直接绕到它们后面逐一消灭。把敌人全灭后，会发生大范围导弹来袭事件，这时玩家要保持在5000英尺（1500米）高度以上飞行，不然会被导弹一击“毙命”。

第六话 白い鸟！

任务说明

1.破坏所有目标（TGT）。

2.不能让目标（TGT）进入跑道。

任务更新

破坏所有袭击跑道的SSTO导弹。

攻略要点

本关的难度比较大。一开始，敌方就会有一大堆运输机汹涌而来，但它们的目的并非攻击玩家，而是投下装甲车到地面，然后逃跑。如果看重S级评价的玩家可以去击落一两架运输机（但要4发导弹）。由于本关玩家要保护的东西是大陆上的一条起飞路线，因此不能让地上的装甲车（雷达上的圆点）到达跑道。解除僚机的特殊兵装限制，让它们一口气消灭地上或空中的敌兵吧！另外，由于本关的敌人数量多，在对付地上装甲车时尽量使用机枪。在消灭了所有装甲车后，巡航导弹便开始从四面八方向跑道飞来。玩家最好能留守在跑道四周，逐一击破前来的导弹（只需一发导弹就可以击破），在这之前，建议玩家至少保留有20发导弹。同时要注意其他敌机的攻击，可以让同伴分散攻击或援助。只要能保证击毁的导弹数量，那么要拿S级也并非难事。

第七话 サンド岛防卫战

任务说明

1.阻止敌方的上陆部队（HOVERCRAFT・AH-64）抵达地图的东边。

2.阻止敌战舰攻击サンド岛。

任务更新

1.破坏SCINFAXI潜水艇。

2.回避导弹。

攻略要点

如果玩家打开最大雷达画面，绝对会被雷达上的白色点给吓倒，因为它们的数量几乎占据了雷达的中心位置。一开始，玩家应该慢慢前进，然后以“S”型的打法，将比较接近的战舰和敌机击毁（一般的战舰和敌机只需一发导弹，大型战舰则要3发）。把僚机的指令设定成“攻击”可以省下不少弹药。在这里值得一提的是，在本关开始前如果玩家购买了拥有对战舰导弹的战机并乘坐的话，那么在后期的战斗会变得十分轻松。大概走到中央的部分，敌人也开始分散了，这时可以把僚机指令换成“分散”。然后逐一对付距离东方最近的战舰和敌机。在听到Nagase说“潜水艇发射ミサイル”后，便开始要一边躲避大范围的导弹攻击（保持在5000英尺（1500米）高度以上飞行），一边消灭敌人。每隔一段时间就要发射一次，倒数是玩家最后上升的机会，因此不能过于恋战，不然就会因被击落而前功尽废。在消灭了所有目标后，潜水艇SCINFAXI会出现在雷达中央，这时玩家把最后的火力都用上吧！不过还是要注意对方的导弹攻击。

第八话 希望という名の积荷

任务说明

带领输送机C5移动到地图的北方。不能受到AA系统的照射，雷达上会有AA系统的照射范围。

任务更新

破坏输送机C5前进道路上的障碍物。不要让其撞到任何物品。

攻略要点

本关的流程很短，但十分考验玩家的操作和冷静的心态。因为AA系统的照射分布十分稠密，玩家必须选择一条路线，然后一口气冲破AA照射区域。输送机C5会紧跟着玩家的路线，如果玩家不接触到照射点，输送机C5也不会受到攻击。在这段期间没有敌机来袭，因此玩家只需考虑航线。在通过了照射区域后，敌人开始从北方袭击，但数量并不多。这时输送机C5会因为故障而选择迫降，让僚机进入攻击状态尽快消灭它们吧！之后输送机开始紧急降落，这时玩家需要摧毁地图中央的风车塔，让运输机能安全着陆。

第九话 憎しみの始まり

任务说明

1.保护地上军队（CO.A-D）。

2.协助地上军队攻击敌人的防御阵地（TGT）。

任务更新

攻略要点

本关一开始同样需要玩家操作起飞，为了让游戏更有临场感，还是建议玩家不要按START跳过。在进入本关前，先让玩家做好心理准备，因为难度比较高，有可能要重玩几遍。本关的任务是要保护地上的军队，同时也要在有限的时间内消灭一批批出现的敌防御阵地。在进入战斗状态后，4支地上军队会开始上陆，这时玩家不要等待，立刻先消灭一些炮台。注意，在本关中对付地上的建筑（包括防御阵地）时，尽量要使用机枪，不然导弹肯定不够应付上空的敌机。当地上军队上陆后，会向中央部分聚集。由于本关的地形都是以山地为主，因此玩家在低空进行机枪射击时千万要小心。防御阵地集中出现在地图的中央附近，但玩家不能只顾及地面上的建筑，还要注意敌机会从上空不断袭击地上军队，其伤害力比地上的机枪还要大。建议让僚机分散对付敌机，玩家也应该适时使用导弹攻击邻近的敌机。另外，最好还是解除僚机的特殊兵装限制吧。

第十话 见えざる姿

任务说明

在目标逃离地图外之前，将其全部破坏。

任务更新

攻略要点

本关并没有需要保护的目标，只需在敌人到达地图边缘前将其全部击毁就可以了。看上去似乎很简单，但事实上，敌机使用了电子战机，让我方的雷达中出现了一些错误信号。这样就会造成雷达中增加了一些虚拟的目标，如果玩家不慎堕入了圈套，不但会浪费大量导弹，还会延误了攻击敌人的时间，让它们成功逃跑。这里教大家一个技巧，就是当玩家接近敌人后不要因为其进入了锁定范围而发射导弹，应该再接近一点，看他是不是正式的战机。因为真实敌机的体型都比较庞大，很容易就可以认出。而且很多真实的敌机都喜欢飞上20000英尺的高空，大家可以利用一下这个规律。敌人总体会向上方逃跑，因为它们的目标并非攻击，因此很容易造成背向着玩家的绝好时机。不过由于敌机的体型比较大，玩家也要小心不要与其相撞。另外，本关一开始时，Chopper所问的选项会决定玩家下一关的分支路线。如果选择“はい（YES）”就会进入11A和12A，选择“いいえ（NO）”就会进入11B和12B。

第十一话 A 报复の连锁

任务说明

消灭所有目标（TGT）。

追加任务

保护机场设备。

攻略要点

本关也是比较考验玩家对地攻击的关卡。一开始，在前方和地图西方都有敌机出现。不过由于AI比较低，因此可以轻松就把它们击毁。在消灭了西方的敌人后，立刻返回到地图中央，聚集了蓝色点的地方。这时机场上停泊的运输机就会放出大量装甲车攻击机场设施。首先要解除僚机的特殊兵装限制，让它们分散攻击，然后趁敌机还没有到达前先消灭地上的运输机与装甲车。它们的耐久力比较高，需要两发导弹+机枪才能击毁。不能单一对付空中敌机或者地上的装甲车，要轮流攻击，尽量做到“谁接近就攻击谁”。这样才能保证机场的安全。

第十一话 B 代偿の街

任务说明

使用特殊兵装中和有毒瓦斯。

任务更新

破坏所有目标。

攻略要点

在本关中，玩家只能驾驶特定的机体。这次的任务是要使用特殊兵装中和城市中的瓦斯气体。这些瓦斯气体在雷达中不会显示，因此要靠玩家去寻找。只要把特殊兵装投放到冒出黄色气体的地方就可以将其清除（只需一发，兵器落下后一段时间才会生效，因此玩家无须对其不立刻爆炸而紧张）。有些瓦斯地点在高楼当中，因此十分考验玩家的驾驶技术。而在投放特殊兵装时，尽量让机体保持平衡状态，这样就能靠图标预计特殊兵装的投掷位置（如果特殊兵装用完还没有完成任务的话，只能“一死以谢天下了”）。在完成任务后，恐怖分子的车辆会出现，跟踪其驾驶到大桥后，敌直升机（8架）就会出现。由于机体没有装载导弹，只能使用机枪扫射了。不过幸好直升机的机动力比较低，而且只要命中2～3发机枪就爆炸，只要注意不要让其救援桥上的同伴，要对付还是不难的。如果玩家可以在10分钟内消除所有瓦斯并击毁所有直升机，便可以得到S级。

第十二话 A 绿海の火药库

任务说明

1. 消灭所有目标（TGT）。
2. 注意用导弹攻击隧道内敌人时的角度。

任务更新

攻略要点

本关的敌人十分多，会让机体经常都响起红色警报。虽然地面上和空中的敌人数量多，但实际上要攻击的目标（TGT）只有地图上标明的9个，不过要追求S级的玩家们当然不可能直接破坏它们，尽量多击毁敌机，它们的分数是最高的。其中要注意的地方就是在本关中，首次出现埋伏在山下隧道中的敌人。要对付它们不能从任何角度射击，一定要对准隧道入口的正方向（稍微倾斜也没关系）发射导弹或者机枪。如果对准确性没把握的话，可以迂回几次，选择合适的角度才出手。另外，要注意一些会发射导弹的地面设施，虽然导弹威力不大，但数量很多。

第十二话 B 四骑

任务说明

与同伴倒数的时间一致，攻击敌人的雷达。

任务更新

攻略要点

这关的打法十分特别。首先进入关卡后，玩家会看到雷达画面的左方会出现一个4层的大环形标记，而每个环形都拥有一个白色的点，那就是玩家在本关要攻击的目标雷达。但玩家不可以直接攻击，要当同伴都到达了雷达的环形范围外，那么Nagase就会开始倒数。当她数到0时就要同时攻击，这样才能成功击破雷达。相反就会立刻GAME OVER。建议一开始，玩家要以最快的速度到达雷达附近等待倒数，如果玩家打算用机枪攻击，那么可以等到Nagase数下“2”时开始攻击，如果玩家打算用导弹攻击，那么就要数下“3”时发射。最后的战斗相信也难不倒大家。

第十三话 ラーズグリーズの悪魔

任务说明

1. 保持低高度进入。
2. 如果被敌人发现的话，潜水舰HRIMFAXI就会在一分钟内潜航，导致任务失败。

任务更新

1. 消灭HRIMFAXI。

攻略要点

本关一开始不可以在1000英尺以上飞行，注意！在潜水舰HRIMFAXI的周围会有一群探查艇侦察，正面冲突的话也会发现玩家，潜水舰HRIMFAXI就会进入1分钟倒数潜航的状态，不过只要玩家加速冲去，以4发导弹也来得及将其击毁。不过如果想拿S级的玩家就要注意了，如果这时不击沉3艘以上周边的潜水艇，就不可能达成S级。在第一次击沉潜水艇后，它会再次浮上，然后射出高机动性的敌机在上空攻击我方。不过潜水舰HRIMFAXI十分厉害，它不但拥有大量的攻击武器，而且还会隔一段时间就潜下海底掩护，接着从另一地点出现，十分棘手。因此在之前还是建议玩家驾驶一些装备有对战舰武器的机体。一旦被导弹跟踪的话，也可以飞上5000英尺以上的高度躲避。

第十四话 零下の槛

任务说明

搜索地图上的目标（TGT），并彻底击破。

追加任务

保护SEA GOBLIN的直升机。

攻略要点

经过了那么多难搞的关卡，相信大家已经对本作的难度感到有点恐惧了吧！不过这关就可以让玩家稍微松一口气，因为在本关并不需要特别的过关方法。一开始，玩家不能看到敌人踪影，但只要向地图中央部分靠近，那么敌人就会逐渐出现。消灭敌人后，右下方会出现SEA GOBLIN的直升机，并且在附近有大量的AA GUN等对空攻击武装。这时玩家应该下令所有僚机解除特殊兵装限制，一口气把所有地面武装清除。因为数量不多，所以就算使用导弹攻击也没关系。

第十五话 冻土からの救难信号

任务说明

向“救难探测器”反应强烈的方向飞行，搜索队友Nagase。

任务更新

保护SEA GOBLIN的直升机。

攻略要点

本关的目的就是要救出被困在雪山中的队友Nagase。首先要依靠画面中上方的救难探测器寻找Nagase的所在方向，只要向着反应强烈的方向飞就行了。如果一开始就加速飞行的话，大概在左下方位置就能碰到Nagase。这时会出现电子战机干扰电波，应该尽快消灭。在任务更新后，在中下方的位置就会出现SEA GOBLIN的直升机。现在应该回去保护直升机，消灭它附近的敌人，尤其是地面上的AA GUN等武装，要尽早消灭。由于敌机的数量比较多，可以安排僚机援护，自己也要注意回避导弹的攻击。在完毕后，Chooper会再次询问玩家，这时出现的选项如果选择“はい（YES）”就会进入16A，选择“いいえ（NO）”就会进入16B。

第十六话 A 沙漠の矢

任务说明

1. 限制时间内取得10000分。
2. 在达成得分后到时间结束前可以继续攻击目标。

追加任务

消灭所有目标（TGT）。

攻略要点

本关可谓是至今最爽快的一关，因为本关的目的就是要取得10000分！这就代表玩家在这关可以无牵无挂地击落敌机。虽然有蓝色的同盟军，但并不需要玩家保护，相反，它们还会与玩家争夺目标。建议在之前乘坐装载有XMAA特殊兵装的机体，这样在关卡中可以一口气轰掉3～4架敌机，实在是爽快。只要注意一下导弹的命中率就可以了。不过千万不要在时间结束前把所有弹药耗光，因为之后还要消灭3架敌方加油机才能过关。之后还有降落操作，不要错过哦！

第十六话 B 砂漠の电击

任务说明

1. 限制时间内取得10000分。
2. 在达成得分后到时间结束前可以继续攻击目标。

任务更新

消灭所有目标（TGT）。

攻略要点

本关的任务与16A一模一样，也就是说，玩家可以疯狂地铲除一切敌机和地面武装。但与16A不同的地方是本关大多数目标都是地上的武装，因此不能像16A那样选择装载有XMAA特殊兵装的机体了。要节约弹药，地面上的武装尽量使用机枪，因为在最后依然有几艘战舰等待着玩家，其中一艘还是装满武装的大型战舰，要小心哦。

第十七话 JOURNEY HOME

任务说明

1. 迎击敌人的战斗机。
2. 在同盟军到来前取得领空权。

任务更新

1. 击毁所有敌攻击机（I 117A）。
2. 阻止敌人攻击竞技场。

攻略要点

本关一开始是飞行表演，玩家必须紧贴着同伴的机体前进，保证中央的位置。在完毕后，敌人的战斗机不断出现，这时玩家的任务就是一边攻击敌人，一边等待6分钟后援军的到来。6分钟后，援军并没有到达，反而出现的敌人越来越多。玩家可以选择只攻击指定的目标，但为了S级还是尽量多消灭敌人吧！在发生了Chooper牺牲的事件后，虽然还有最后一波敌人接近，不过由于我方的队员异常愤怒，因此大家的能力会十分强。

第十八话 クルイーク要塞攻防战

任务说明

保护同盟军进入环形要塞。

任务更新

保护已经突破了要塞的同盟军。

攻略要点

本关一开始要玩家结合补给机补充燃料。飞行不能太快，慢慢听取指示，让里面的矩形与外面的矩形重合就算是找到正确的位置。战斗开始后，同盟军会从中央的峡谷位置进入要塞，由于两边有不少AA GUN，要塞门前也有严密的守备，因此应尽快清理路线。当同盟军进入要塞后，要塞里面会出现大量的装甲车，四周也有炮台（建议用导弹打）。难点就在要塞中的装甲车会躲在建筑物中攻击同盟军，如果不从入口处攻击的话根本就没办法。建议多利用中央的桥底，从入口处用导弹轰炸，不然也可以等到它们出来时才攻击。由于地形的原因，会造成玩家很难对付地面上的部队，因此最好还是驾驶对地比较强的机体上场。

第十八话 8492

任务说明

跟着8492部队前进。

任务更新

躲避敌人的攻击，从地图的东边逃跑。

攻略要点

本以为跟着8492部队前进便可，谁知道对方竟然是假冒的。在本关中，玩家要不断地躲开迎面而来的导弹，一边向地图的东边加速前进。使用S型的驾驶方法会比较安全。只要到达了地图右方的白色线就可以过关。如果想要取得S级的话，必须要驾驶装载有XMAA等大范围对空特殊兵装的机体，而且在远处发射一炮后，就要立刻逃离（对空特殊兵装一般都有十分高的准确性）。只要以全灭敌机过关，那么就可以拿到S级了。

第十九话 决路

任务说明

紧贴着大战的飞机前进。

任务更新

攻略要点

虐待了敌机那么多次，这回该对调一次角色了。玩家这次要强制驾驶一架练习机，也就是说，机体本身并没有装备任何武器，包括最基本的机枪……可以说，本关是完全考验玩家驾驶技术的关卡，因为从头到尾，玩家必须要跟着Pops的飞机前进。别以为很简单，他为了让主人公们躲开敌人的追击，选择了一些十分变态的路线。玩家不能跟得太紧，因为这可能在他急转弯时，迷失了方向。也不能离得太远，因为这样会让任务失败。最好就是让Pops的机体保持在普通雷达的范围内。玩家还要穿过两个洞窟，尤其是第二个洞窟，一定要紧跟着Pops（右方路线），不然飞错路线就可能要走更复杂的路了。

第二十话 古城の幽者

任务说明

从敌人的攻击中保护SEA GOBLIN直升机和大统领救出班

追加任务

破坏城壁（TGT）。

攻略要点

一开始要对付的，就是地图中央城堡上的炮台和附近的杂鱼，十分容易对付，尽量使用机枪节省弹药吧！在大统领救出班降落到城堡后，周围便会逐渐出现一些装甲车、小战舰等敌兵。这里尤其要注意准备攻入城堡的装甲车，它们不但"皮厚"，而且威胁性最大，因此是首要攻击目标。返回在城堡外攻击装甲车的同时，有时也要注意上空敌机的攻击。把指令更换成Cover比较安全。当小队找到大统领后，会要求玩家破坏城的墙壁，注意要破坏的方向。另外还要注意意定时消灭海上定时出现的小战舰。

第二十一话 孤空からの眼差し

任务说明

躲开敌人的照射点进行拍照。不能受到AA系统的照射，雷达上会有AA系统的照射范围。

任务更新

1.同一时间拍摄两个目标。

2.敌机开始起飞，要抓紧时间。

攻略要点

又是一个考验玩家操作技术的关卡，不过这次由于没有战斗，因此只有玩家一人行动。首先，玩家要像第八话那样，穿过一队密集的AA照射系统。这里并不能像之前那样直接找路线穿过去，而是要玩家降低机体的高度，这样AA系统照射的范围就会缩小，不然是无法通过的。建议玩家保持在1000英尺以下比较安全。在前进过程中，由于河流部分的地形会比较低，因此要多利用。在平地上空驾驶不必担心会撞到树木，在地图中可以看到有两条路线，建议走右方的路线。穿过了照射地带后，玩家就要切换成特殊兵装拍照，然后找一个可以一下子拍下3个目标的角度，拍下照片。接下来要同时拍下两个目标的照片，由于敌战斗机开始起飞，因此动作要快。

第二十二话 封印

任务说明

瓦解敌人的防御力，向矿山进发。

任务更新

破坏矿山入口处的岩石。

攻略要点

本关一开始先操作一次起飞。沿着合流向地图北方出发，途中会遇到敌机和地上的武装。玩家要尽量将它们消灭，这样才能保证稳拿S级。在本关要特别注意敌机，它们的AI十分高，经常会绕到玩家的后方连续发射两枚导弹，让玩家一次毙命。应该让僚机尽量援护玩家，保证不让敌人从背后偷袭。在接近了矿山后，就会出现轰炸矿山前大石的任务，这时玩家需要不断在上空迂回，用导弹将其击毁。不过大石十分坚硬，一共需要十几发导弹才能将其击毁。如果想拿S级的玩家大可以在迂回的同时攻击其他杂鱼。

第二十三话 ラーズグリーズの亡灵

任务说明

破坏所有目标（TGT）。

任务更新

击毁所有的OFNIR敌机。

攻略要点

本关的初始任务是消灭所有的目标，但难度并非玩家想像中那么简单。因为玩家必须在峡谷间飞行，一旦上升到峡谷外，就会遭到不知名的导弹攻击，而且几乎是必中。因此玩家只能制定一条路线，一边小心驾驶，一边清除目标。幸好这些目标都是小型战舰和直升机，不但机动性差，而且几乎没有攻击能力，因此只要小心驾驶，就可以将所有目标清除。消灭目标后，敌方会出现4架战斗机。它们的技术相当好，加之玩家依然不能走出峡谷区域，因此会变成一次持久战。

第二十四话 白い鸟II

任务说明

在ARKBIRD逃离地图外之前将其破坏。

任务更新

攻略要点

一开始先冲上去，与僚机一起将其破坏，然后ARKBIRD会开始发射出无人机攻击。不用理会那些无人机，因为时间并不足够让玩家慢慢去打倒它们。以最高速度紧跟着ARKBIRD，对其追击。攻击ARKBIRD的目标在它底部，因此玩家不能从其上方攻击。ARKBIRD不会发射导弹攻击玩家，但会使用雷射光线攻击。被光线射中不会立刻爆炸，但如果玩家不逃跑就会在1～2秒后坠落。所以当被光线射中后，要立刻垂直向上方飞行，摆脱光线。

第二十五话 ハートブレイク・ワン

任务说明

保护HTBRK ONE的车辆到达飞机场。

任务更新

1.击毁所有的GRABACR战机。

2.保护HTBRK ONE机。

攻略要点

首先要跟着HTBRK ONE的车辆，沿着地图中的道路前进。一路上会遇到一些敌机和地面部队，但数量并不多，可以轻松对付。在途中会询问玩家3次要不要走近道，因为近道的敌人数量比较多，因此不建议初心者选择。当HTBRK ONE部队起飞后，8492部队就会出现。其中一名敌机还是王牌机师，因此最好要配合僚机的援护攻击。

第二十六话 混迷の海

任务说明

破坏所有敌机与战舰。

任务更新

攻略要点

本关的难点就是如何节省弹药。由于没有需要保护的目标，因此玩家可以放心地作战。建议在出击前选择装载有对战舰特殊兵装的机体，这样会对战斗有更大的帮助。本关中空战的战机不多，总体还是要多注意海面上的大型战舰。它们不但耐久度十分高，而且拥有大量的武装，很容易对玩家造成威胁。如果想取得S级，必须尽快完成任务，节省时间。

第二十七话 ACES

任务说明

破坏所有的敌设施，让同盟军到达控制设施的入口。

任务更新

进入隧道，让两边相通。

攻略要点

作为倒数第2关，敌人的数量真是有点吓人。不过在进入关卡前，先要进行一次紧急起飞。由于路线短，赶快开始上升吧！具体表现在地面上的武装，玩家进入了中央地带后，几乎都是被导弹锁定的状态。建议先消灭GUN TOWER，因为它们不但可以使用机枪，还会发射导弹攻击玩家。而且它们所在的位置比较突出，就算用机枪也很容易把它们击毁。在消灭所有地上的武装后，再过一段时间就会接到下一个指令。这次又要考验玩家的操作，从蓝色点的聚集地中飞进隧道，速度最好保持300左右。在隧道中飞行时会遇到一处需要破坏左方开关，才能让右方门打开的地方，只要出现了锁定目标就准备用导弹射击吧。途中还会遇到数架飞机飞过，玩家可以无视它们。

第二十七话 THE UNSUNG WAR

任务说明

尽快赶到SOLG的地点。

任务更新

在SOLG到达首都前将其击毁。

攻略要点

游戏的最后一次起飞，由于跑道很长，因此没有难度。在进入关卡后，必须要在5分钟内到达地图对角的SOLG处，因此要立刻以最高速度前进。在即将接近SOLG时，敌人的部队就会从前方出现，如果玩家有大范围的对空兵器，可以在它们出现后立刻锁定发射，这样就可以至少消灭几架敌机。如果时间充裕，可以跟它们周旋一下，不然就赶快往SOLG处飞行。在接近目标并看到SOLG的样子后，任务会变更。绕到SOLG的背后攻击，用导弹攻击时会经常受到旋转的部位阻挡，如果导弹剩余量不多，就要看准机会才发射。把SOLG击毁后，就会迎来通关动画。

其他小知识



戦国無双 猛将伝

SENGOKU MUSOU

文 纱迦

研究中心 Research Center

《战国无双 猛将传》的研究进入第三期。有读者来信表示前两次研究页数实在太少。对此纱迦也是非常遗憾，由于篇幅限制，就只能做到“字字珠玑”了。此次研究的内容是《战国无双 猛将传》新增4名角色的全任务出现条件。本作中完成全任务后获得的石高足以买下100万点的全角色能力界限突破，作用相当大。之所以在此前的研究中没有介绍，主要还是因为当时没有找到100%正确的方法。现在就为大家献上最正确的全任务出现条件！至于《战国无双》中16位角色的全任务出现条件，请大家参照2004年4月A、4月B两期杂志。

按照惯例，本期“火热秘技”栏目将会为大家介绍官方版全武器入手方法，不容错过！

战国无双 猛将传	Koei	ACT
PS2	2004年9月16日	4280日元
		推荐玩家年龄 12岁以上

说明：1任务的收集情况可以在“宝物库”的“ミッション一覧”中查阅，“???”表示玩家还未打出此任务，白色的任务名表示玩家打出了此任务但却没有完成，蓝色的任务表示玩家已经完成了此任务。2文中提到的数字为任务编号，其顺序与“ミッション一覧”（从上到下）是完全一致的；3由于要在无双演武模式中才能收集任务，故本文所提到任务出现条件均只针对无双演武模式；4任务的完成方法在游戏中会有提示，在“宝物库”中也可以查到，因此本文只列出最重要的任务出现条件。

羽柴秀吉



稻叶山城攻略战

编号	任务名	出现条件
1	一夜城の三要素～材	本关开始后自动发生。
2	一夜城の三要素～地	本关开始后自动发生。
3	屋根より高い天梯车	本关开始后10分钟内完成任务1和2。
4	つむじ风舞う西广场	详见注1
5	一夜城の三要素～人	详见注2
6	英雄になれ！	设置天梯车，且任务3、4、5成功。
7	匹夫怒涛	详见注3
8	进化论	不要设置天梯车，并且任务3和4失败，而5成功。
9	矛盾なき盾	在城内战1阶与森兰丸开始战斗。
10	内应で内应	城内战中进入2阶（详见注4）。
11	因缘ありき缘	在城内战中3阶与明智光秀开始战斗。
12	今际の际	城内战中任务10成功后进入4阶。
13	往生际	城内战中任务10失败后进入4阶。

注1 在本关开始后10分钟内满足以下3个条件就会发生 ①本关开始后3分钟内完成任务1和2，且击败100人；②任务3发生后3分钟内天梯车没被破坏；③安藤守就健在。

注2：满足以下任意1个条件就会发生：①在本关开始10分钟之后才完成任务1或2；②任务3进行时天梯车被破坏，之后过3分钟任务3失败；③任务4没发生时完成任务3；④任务4开始后击败安藤守就 ⑤任务4开始后经过3分钟。

注3 满足以下3个条件（①设置天梯车 ②任务3成功 ③任务4成功）其中的任意1~2个之后，再完成任务5即可。

注4 很多人不明白这个任务的完成方法。其实只要按照同样的顺序将安藤守就 稻叶一铁 氏家卜全3人在2阶和3阶各击破一遍，就算完成了。

金崎撤退战

编号	任务名	出现条件
1	ところにより铅の雨	本关开始后自动发生。
2	桥を驱ける	诱导前波新八使任务1成功。或击败前波新八和赤尾清纲使任务1失败。
3	仲良く半分こ	任务2成功，且玩家或羽柴秀吉或杂贺孙市进入地图右下方的特定区域。
4	胜利の逃避行	任务2结束。或任务5失败。或任务7成功。
5	心洗猿	诱导赤尾清纲使任务1成功。
6	下手な铁炮は当たらない	任务5成功。
7	多势に怃然	因为接近朝仓义景或本关开始后经过10分钟而导致任务1失败后。

杂贺扫讨战

编号	任务名	出现条件
1	始まりは穏やかに	本关开始后自动发生。
2	そして谁もいなくなる	任务1成功。
3	不可视の狙击	任务1或2进行时，玩家或佐久间信盛进入真田丸前的广场。
4	断食でござる	任务1或2进行时，任务3开始后经过3分钟。或击败4名敌将。
5	英雄秀吉	任务2成功，且任务3结束。
6	おしまいは激しくて	任务5发生前击败前田庆次。或织田信长的不满度超过一定值。

山崎の战い

编号	任务名	出现条件
1	天王山の余玉争い	本关开始后自动发生。
2	仅差、动摇	任务1成功。
3	天王山の绳张争い	任务1成功后，击败斋藤利三、或堀秀政、池田恒兴、羽柴秀长、黑田官兵卫4人中有人败走。
4	敌もサル者	杂贺孙市和堀秀政健在，任务2成功，且任务2开始后经过4分钟。
5	一日天下の三日目	任务3结束后。或任务1进行时接近明智军本阵。
6	天王山の大将、返り笑き	任务1失败，且任务5未发生。
7	洞穿は轻侮ござぬ	任务6进行时，杂贺孙市进入洞穿西方特定区域。
8	光秀よ、また会おう	任务7发生前完成任务6。或任务6和7结束。

小牧长久手の战い

编号	任务名	出现条件
1	战乱を生きた城	本关开始后自动发生。
2	古今独步の勇士	德川军未进入羽柴军本阵时，泷川一益或前田利家败走。
3	八四年の大きな兄弟	任务1成功时大久保忠世或大久保忠佐健在。
4	历史を越える时は今	任务8未发生时，任务3成功。
5	天下への道のりは长くて	任务4或8成功。
6	历史は缲り返すのか	小牧山城未开门时，德川军任一武将或一定数量以上的德川军士兵进入羽柴军本阵。
7	敌の驹、来る	任务6成功。或任务4失败。或任务8失败。
8	音速が迟い	详见注5

注5 满足池田恒兴和服部半藏健在，本多忠胜、井伊直政、本多正信、渡边守纲全部击败的条件后，完成任务3或击败大久保忠世和大久保忠佐。

本能寺の变

编号	任务名	出现条件
1	本能寺の变	本关开始后自动发生。
2	敌の尸を越えてゆけ	任务1成功。
3	零日天下	织田信长脱出本能寺。
4	焼けた本能寺、[illegible]	玩家进入本能寺内。或本关开始后经过15分[illegible]长任务[illegible]两人[illegible]
5	サルの[illegible]	详见注6
6	もう帰れない	玩家到达本能寺本堂北门外或南门外。

注6 任务1进行时，斋藤利三或伊势贞兴健在，并满足以下任意一个条件即可发生 ①和阿市军开始战斗后1分钟 ②阿市军与斋藤利三军和伊势贞兴军开始战斗。

安土城攻略战

编号	任务名	出现条件
1	月东日西	本关开始后自动发生。
2	狸の理	击败泷川一益使任务1成功。
3	愚行	任务2成功，或6失败。
4	决着～主～	织田信长健在时，任务3或7结束。
5	决着～友～	杂贺孙市健在时，任务3或7结束。
6	武の式	击败柴田胜家使任务1成功。
7	愚考	任务6成功。或任务2失败。
8	共に歩むために	城内战中进入1阶。
9	崩坏の占领	城内战中进入2阶。
10	同僚	城内战中进入3阶。
11	创造の占领	城内战中进入4阶。
12	决别	城内战中进入5阶。

今川义元

桶狭间の战い

编号	任务名	出现条件
1	上洛开始！	本关开始后自动发生。
2	鹫狩り	任务1成功，且柴田胜家健在。
3	逆转！桶狭间	任务2成功（或任务1成功时柴田胜家败走），玩家进入织田军本阵。
4	影、袭来	玩家或今川义元与织田信长处于交战状态，且信长的体力少于40%。
5	まろと魔王	任务3和4成功，德川家康击破。

小田原城潜入

编号	任务名	出现条件
1	足下注意だ	接近1阶的大厂间。
2	北条二兄弟	城内战中进入2阶。
3	少年蹴鞠教室	在城内战的3阶遭遇伊达政宗。
4	话せばわかる？	来到城内战4阶的楼梯前。
5	この美しくも不条理な世界	城内战中进入5阶。

川中岛の战い

编号	任务名	出现条件
1	海道一の仲裁役	本关开始后自动发生。
2	真实は雾の中	任务1成功。
3	大义か	任务2成功。
4	正义か	任务2成功。
5	王道迈进	任务3成功。或任务2成功后进入善光寺。
6	破邪显正	任务4成功。或任务2成功后进入武田军本阵。
7	彻底抗战	接近真田幸村使得任务1失败。
8	绊と地狱	接近真田幸村使得任务1失败。

小牧长久手の战い

编号	任务名	出现条件
1	孤城落日	本关开始后自动发生。
2	君死にたまふことなかれ	任务1成功后，被关在小牧山城内。
3	死ぬこととみつけたり	任务2成功。或任务1成功后小牧山城关门，但玩家没被关在城内。
4	四天王强袭	详见注7
5	追いかけて小牧山	任务4成功。
6	谜の小牧山城	任务2成功，今川氏真健在，武田本阵开门，小牧山城内无德川军武将。
7	终幕は谁のために	任务2失败后武田本阵开门。或任务2成功后武田本阵开门时今川氏真败走。或任务6结束。

注7：满足以下全部条件后发生：①穴山信君、武田义信、小山田信茂全部健在；②德川四天王任一人健在；③任务1失败，或任务3成功。

京洛蹴鞠会

编号	任务名	出现条件
1	战略的迂回	本关开始后自动发生。
2	朱雀	本关开始后自动发生。
3	饲犬	任务1或2成功，且任务4发生。
4	内忧外患	玩家到达本能寺本堂南门前后，织田信长脱出。
5	くのいちがやらねば谁がやる	任务1成功，且任务4成功时武田信繁、原昌胤、女忍者健在。
6	本当に里切ったんですか？	织田信长击破、武田军成为第三方势力后，来到本能寺外。
7	赤と白	任务1成功，且任务4成功时真田幸村健在，武田信繁或原昌胤败走。
8	最后の奇袭	任务2成功，且玩家到达本能寺本堂南门前。

上田城攻略战

编号	任务名	出现条件
1	二本の刀	本关开始后自动发生。
2	刃を研ぐ者	任务1进行时，前田庆次经过地图右上方向西移动。
3	奇袭するは我にあり	任务1进行时，玩家或上杉谦信接近上田城东门外右上方的据点。或上田城正门开门。
4	马鹿と烟は……	任务1进行时，玩家或伊达政宗接近上田城南门。
5	昨日の友は	任务1结束。
6	四面楚歌	任务1结束。
7	まろの子はまろ	城内战开始后自动发生。
8	平时の良臣	城内战中进入地下2阶。
9	战时の忠臣	城内战中进入地下3阶。
10	武士と武士	来到城内战4阶的楼梯前。
11	蜃气楼	接近城内战地下5阶最深处的房间。
12	重压	任务11开始。

本能寺肝试し

编号	任务名	出现条件
1	真の武士になるための试练	本关开始后自动发生。
2	倾奇者の试练	击败任意两名上杉军武将。
3	独眼龙の试练	击败任意4名上杉军武将。
4	魔王の试练	任务1成功。
5	本能寺の中心で武を叫んだ公家	任务4成功。

本多忠胜

桶狭间の战い

编号	任务名	出现条件
1	情报战	本关开始后自动发生。
2	主とは	任务1成功后，服部半藏到达今川军本阵。
3	领地经营	任务2成功。
4	先见の明	任务3开始后，织田信长健在，且森可成或织田军本阵守备头两人健在。
5	后赐れ	任务2成功后，今川军还有武将健在。
6	本阵の危机	任务1或2失败。
7	形振り构わす	任务6成功后，今川军还有武将健在。

金ヶ崎撤退战

编号	任务名	出现条件
1	伤を舐め合って	本关开始后自动发生。
2	日本の张翼德	任务1成功后，羽柴秀吉接近德川军本阵。
3	鼠の咆哮	任务2成功后，朝仓景健、朝仓景纪、朝仓义景中的任一人健在。
4	撤退の手传い	任务3成功。
5	がむしやら	任务2、3、6中任意一个失败。
6	前方不注意	任务1失败后，羽柴秀吉接近地图中央的桥。
7	ひたすらに走れ！	任务6成功。

三方ヶ原の战い

编号	任务名	出现条件
1	おとり	本关开始后自动发生。
2	鹤を狙う鱼	任务1成功后，德川军全武将健在。
3	刃の切っ先	任务2或5开始后，玩家进入北方区域或接近内藤昌丰、山县昌景、武田胜赖、马场信房中的任一人。
4	过ぎたる者	任务2成功后，德川军全武将健在。
5	鹤翼	任务1失败。
6	强[illegible]の意[illegible]	任务[illegible]失败。
7	殿放弃	任务2失败，或任务4失败，或任务6成功。

神君伊贺越え

编号	任务名	出现条件
1	案内人の案内人	本关开始后自动发生。
2	影武者	穴山梅雪或稻姬进入地图南方的砦中。
3	残留合流	德川家康接近地图中央的砦。
4	平气の闭锁	杂贺孙市、风古王、铃木重朝中任一人健在时，德川家康进入东北方的砦中。
5	欢迎御一行	德川家康从南门走上东北方的砦。
6	殿	德川家康脱出时，若有除服部半藏之外的德川军武将，只要此前有任务失败或有人败走就会发生。
7	殿狩り	德川家康脱出时，完成任务1、2、3、4、5，且德川军武将全部健在。

小牧长久手之战

编号	任务名	出现条件
1	要所	本关开始后自动发生。
2	调子にのつて	任务1成功，且加藤清正或泷川一益健在。
3	小が大を饮み入む	任务2成功，且前田利家和蒲生氏乡进军开始。
4	耐えるということ	任务2失败，且前田利家和蒲生氏乡进军开始。
5	大义の大本	任务3、4、8中任意一个发生。
6	大将获れば胜ち	任务1失败，且德川本阵开始追击羽柴军奇袭部队。
7	追击の挟王	蜂须贺小六或高山重友健在时，任务3结束，或任务5结束，或任务6发生。
8	大が小を饮み干す	任务1失败，且前田利家和蒲生氏乡进军开始。

川中岛の战い

编号	任务名	出现条件
1	八幡原烧野原	本关开始后自动发生。
2	神原康政救出	神原康政接近地图西北的据点。
3	忍びを忍ばせる	任务1成功后，接近半藏或渡过地图东边的桥。
4	本阵に待つ者	到达妻女山山顶。
5	彻底歼灭	任务1、2、3、4成功。
6	动き出す上杉	任务1失败后，本庄繁长或色部胜长健在。
	敌讨ちを仇で返す	真田幸村和女忍者出现后，任务1失败，或任务3失败，或任务6成功。
8	怒涛の拔刀	任务6失败。

山崎之战

编号	任务名	出现条件
1	天下分け目	本关开始后自动发生。
2	天守の山	在出现的伏兵在2队以下时完成任务1。
3	山顶を顶け	在出现的伏兵在2队以下时让任务1失败。
4	西よりは贵女	详见注8
5	北よりは义士	酒井忠次或石川数正败走。或击败九鬼嘉隆或织田信忠。
6	南よりは小姓	神原康政或井伊直政败走。或击败丹羽长秀或织田信忠。
	未知なる己を求めて	玩家为本多忠胜时，击败织田信长。

注8：满足以下任一条件即可：①稻姬败走；②织田信忠击破；③玩家进入天王山山顶后下山，④柴田胜家或佐佐成政健在时，击破蒲生氏乡或河尻秀隆。

稻姬

金ヶ崎撤退战

编号	任务名	出现条件
1	乱麻を断つ快刀のように	本关开始后自动发生。
2	前を见て步け	任务1结束。
3	惊愕の挟み击ち	任务1失败后，羽柴秀吉接近中央桥的南端。
4	伏兵に忧く兵	德川家康、酒井忠次、本多忠胜接近中央桥的南端。或任务5或6开始。
5	形势逆转	任务2成功。
6	逃げの一手	任务3结束。

三方ヶ原の战い

编号	任务名	出现条件
1	钓り饵	本关开始后自动发生。
2	色鳞、逆鳞	任务1成功。
3	影の阴で	任务2成功。
4	杀られたら杀り返す	任务3成功。
5	土地は财产	任务4成功。
6	鹤翼、扩大	任务1失败。
7	撤退准备	任务2或3或6失败后，德川家康进入最西边的砦。
8	撤退につぐ撤退	任务7成功。

神君伊贺越え

编号	任务名	出现条件
1	影武者の影となりて	本关开始后自动发生。
2	影武者はこちらです	穴山梅雪进入中央的砦。
3	铅玉、狙い击ち	杂贺孙市、风古王、铃木重朝中任一人健在时，德川家康进入东北方的砦中。
4	火のついた皿	任务1、2、3、6、7全部成功，且德川家康到达退却地点时德川军全武将健在。
5	やむなく合流	任务1或2失败。
6	筒井家筒拔け	津田信春击破，筒井军登场。
7	细川家姑息たれ	阿闭贞征击破，细川家登场。
8	红に魅入られて	详见注9

注9 德川家康到达退却地点时，满足以下任意一个条件都会发生：①任意一个任务失败；②德川军任意一个武将败走；③任务2和4并未发生。

小牧长久手の战い

编号	任务名	出现条件
1	防波堤	本关开始后自动发生。
2	决まり手は押し出し	任务1成功，且击败森长可。
3	最凶の门番	任务2成功后，2分钟内破坏倒木并进入羽柴军本阵。
4	决战	任务2成功。
5	死斗	任务2失败。
6	中入りな人々	任务5开始。
7	肝心要	任务1失败。
8	谋将と策士の胜负は	任务1失败后，德川家康和服部半藏进入地图右上方的特定区域。
9	汉、本多忠胜	任务8开始后，玩家进入地图右上方的特定区域。
10	男、织田信雄	任务9开始。

上田城防卫战

编号	任务名	出现条件
1	いま、ふたたび弓を	本关开始后自动发生。
2	なぜ、乱れを望む	任务1成功。
3	ひらり舞うさくのいち	详见注10
4	めいめいの事情	任务2和3成功。或在任务3发生前击败女忍者。
5	稻姬、最后の弓	详见注11
6	[illegible]	[illegible]

注10 满足以下任意一个条件就会发生 ①任务2进行时击败两位真田军武将，②任务6发生时击败3位真田军武将 ③任务2或6进行中击败真田幸村 且玩家杀敌150人以上。
注11 满足以下任意一个条件就会发生 ①任务4开始，②任务6失败 ③任务2成功，3失败 ④任务4发生前击败真田幸村。

山崎の战い

编号	任务名	出现条件
1	果报を寝て待ちたい	本关开始后自动发生。
2	穷鼠狸をかむ	任务1成功。
3	渔翁の利を狙うサル	详见注12
4	雾の山の洞窟	任务3开始后经过2分30秒也未结束。
5	サル追いし、天王山	任务2和3成功。
6	天王山の狸さん	任务8成功。或任务1失败而任务3成功。
7	果报寝て待ちぬ	因明智军武将进入天王山山顶而导致任务1失败。
8	渔翁の利を狙い返す光秀	任务3结束，且任务7成功。

大坂城攻略战

编号	任务名	出现条件
1	真田丸で君を待つ	本关开始后自动发生。
2	亲子の绊	玩家为稻姬时，被关进城后本多忠胜接近真田丸。
3	本阵が私を呼ぶ	任务1成功。或城外的敌将击破。
4	气合いを发する!	前田庆次健在时完成任务3。
5	豚に真珠、サルに铁炮	任务3成功后，进入大坂城的东门或西门。
6	猫に小判、サルに大坂城	任务4或8成功。或击败前田庆次后完成任务3。
7	本阵に迫る魔の手	任务1进行时，德川军任意一位武将败走。
8	もう、炮击しか闻こえない	任务7成功。或任务7失败后，击败片桐且元、平野长泰、池田恒兴、泷川一益、前田庆次。
9	庆次への狂想曲	在城内战的1阶接近前田庆次。
10	くのいちの舞う嬉游曲	城内战中进入2阶。
11	幸村の追复曲	在城内战的1阶接近真田幸村。
12	孙市からの小夜曲	在城内战的3阶遭遇杂贺孙市。
13	己への遁走曲	任务10成功后到达城内战的1阶。
14	くのいちの笑う变奏曲	任务[illegible]失败后到达城内战的1阶。
15	サルの舞う回旋曲	任务13成功后到达城内战的5阶。
16	父亲との协奏曲	任务14成功后到达城内战的5阶。

注12 满足以下任意一个条件就会发生 ①任务2开始，②[illegible]2分钟；③任务7进行时击败5名明智军武将；④任务1进行时接近明智光秀。

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！

通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　　Email：guide@ucg.com.cn

短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770



PS2 战国无双 猛将传（日版）

“《无双》系列”攻略研究的重头向来都是武器拿法，不过由于部分武器拿法过于苛刻，要给出一个完全正确的方法非常困难。之前的杂志中已经于第一时间介绍了大致方法，其中难免会有一些不准确的地方，现在就为大家发布官方版全武器拿法！(《战国无双 猛将传》4位新角色的全任务出现方法请参见本期“研究中心”栏目，《战国无双》16位角色的全任务出现条件请参见2004年4月AB两期杂志。)

官方版新角色第五武器入手法

必须条件：①无双演武模式必须通关。②难度必须为“难しい”或“地狱”。③购买“第五武器难度低下”后可在“普通”难度中拿取。

羽柴秀吉：(安土城攻略战)城外战中除织田信长、杂贺孙市外敌全部正副将亲手击破。

今川义元：(京洛蹴鞠会)完成任务“朱雀”后，在今川军全武将健在的条件下亲手击败除武田信玄外的武田军全部正副将。

本多忠胜：(川中岛之战)在我方无人败走的条件下，完成任务“八幡原烧野原”、“神原康政救出”、“忍びを忍ばせる”、“本阵に待つ者”。

稻姬：(金崎撤退战)在我方无人败走的条件下，完成千人斩。

官方版全角色最强武器入手法

必须条件：①无双演武模式必须通关。②难度必须为“地狱”。③购买“最强武器难度低下”后可在“难しい”难度中拿取。④无双演武模式限定。

真田幸村：(山崎之战·下)完成任务“花道を断て”，之后击败竹中半兵卫，再完成任务“洞窟からの刺客”。

前田庆次：(京洛之舞)完成两千人斩。

织田信长：(本能寺之变)在阿市和森兰丸健在的条件下，完成任务“牙を剥く蛇”之后与森兰丸合流，再亲手击败除明智光秀外的敌全部正副将。

明智光秀：(山崎之战·下)完成任务“东门を守れ”、“西门を守れ”、“暗に蠢く者”、“仇敌”、“理性”，且我方无人败走，敌全部正副将亲手击破。

石川五右卫门：(岐阜城无断侵入)全部武器道具入手(含敌将所持物)。

上杉谦信：(岐阜城攻略战)城内战中完成任务“一阶制压”、“二阶抑压”、“三阶高压”，并击破1～3阶的全部敌将。

阿市：(本能寺之变·上)：完成任务“火の用心”、“兄妹”、“都のたつみ鹿ぞ住む”，且森兰丸和浓姬从东南据点处撤退。

阿国：(川中岛之舞)：完成任务“川中岛の舞”后，将除上杉谦信、武田信玄外的全部敌正副将亲手击破。

女忍者：(大坂夏之阵·上)：在我方无人败走的条件下，完成任务“せっかくだから”。

杂贺孙市：(山崎铳击战)完成任务“西进扫讨战开始”、“信长狙击·初段”、“猛攻”，且狙击要在信长还在东边时完成。

武田信玄：(山崎之战·上)完成任务“突破口を开け！”、“洞窟からの刺客”、“战いの美学”。

伊达政宗：(长筱乱入)除织田信长外敌全部正副将亲手击破，任何难度均可。

浓姬：(姊川之战)：在酒井忠次和石川数正健在的条件下，完成任务“弱气を挫き强气を避ける”，且任务“泪と革命”发生。

服部半藏：(跨越神君伊贺)在德川家康未遭遇一揆势的情况下将一揆势全灭。

森兰丸：(姊川之战)在我方无人败走的情况下，完成任务“连携回复”、“政宗奇袭”、“中央突破”、“姿无き挑战者”、“迷いの刃”。

羽柴秀吉：(小牧长久手之战·上)完成任务“音速が迟い”。

今川义元：(小牧长久手之战·上)击败德川四天王且本多忠胜是最后击败的，再打倒稻姬，而朝比奈泰朝、冈部元信、安倍元真、鹈殿长照全部健在。

本多忠胜：(小牧长久手之战·上)任务“小が大を饮み入む”发生后到任务“小が大を饮み入む”和“大义の大本”完成时，小牧山城内不能有敌人。

稻姬：(山崎之战·下)任务“サル追いし、天王山”发生。

新武将·刀：(上田城攻略战)城内战中七次击倒女忍者。

新武将·枪：(川中岛之战)武田信繁和武田军别动队(高坂昌信、马场信房、真田幸村及其配下武将)全部健在时，完成任务“幸村救援”，且任务“立つ鸟后を浊さず”发生。

新武将·薙刀：(大坂夏之阵·下)在大野治长健在的条件下，先击败守备头完成任务“红き城に挑め”，再在任务“危机一发”中击败强化后的真田幸村。

PS2 机动战士高达SEED 无尽的明天（日版）

隐藏服装及隐藏援护人物出现条件一览

《高达SEED DESTINY》好评热播中，各位FANS千万不要错过！

吉良(キラ)-便装	吉良的等级达到Lv10
芙蕾(フレイ)-联邦军装	芙蕾的等级达到Lv5
芙蕾(フレイ)-扎夫特军装	芙蕾的等级达到Lv10
拉克丝(ラクス)-礼服装	拉克丝的等级达到Lv5
拉克丝(ラクス)-舰长装	拉克丝的等级达到Lv10
卡嘉丽(カガリ)-礼服装	卡嘉丽的等级达到Lv5
卡嘉丽(カガリ)-军官装	卡嘉丽的等级达到Lv10

伊扎克(イザーク)-伤疤版	伊扎克的等级达到Lv5
安迪(アンドリュー)-伤疤版	安迪的等级达到Lv10
艾莎(アイシャ)	安迪的等级达到Lv5
达克斯坦(ダコスタ)	安迪的等级达到Lv5
山吹树里(キサト)	罗的等级达到Lv5
伊莱杰(イライジャ)	丛云劾的等级达到Lv5
志穗(シホ)	伊扎克的等级达到Lv5

PS2 ESPN NBA 2K5（美版）

隐藏篮球

第一次达成整场比赛没被对手抢断的条件，可以获得ABA篮球。第二次达成此条件可以获得ESPN篮球，第三次达成此条件可以获得SEGA篮球。

隐藏球队

第一次达成比赛结束时CPU的得分在48分以下的条件，可以获得Hieroglyphics Team。之后再满足4次条件，可以依次获得2K5 Team、VC Team、Sophomore Class、Rookie Class。

第一次达成一场比赛得分等于或超过127分的条件，可以获得All-time 76'ers。

第一次达成整场比赛不犯规的条件，可以获得All-time Celtics，再次达成条件可以获得Sega Team。

赢2场比赛（除街头篮球）可以获得All-Time Lakers。

连续三场比赛得分等于或超过127分可以获得All time Sonics。

赢5场比赛（除街头篮球）可以获得All-Time Superstars。

隐藏场地

玩5场街头篮球比赛可以获得2K5 Street Court。

以69分的差距击败对手，可以获得Boss #1 Court。再次满足条件，可以获得Boss #2 Court。

两次满足一场比赛全队合计打出30次助攻的条件，可以获得Boss #3 Court。

玩10场街头篮球比赛，可以获得Practice Gym Court。玩15场街头篮球比赛，可以获得VC Gym Court。

隐藏模式

获得所有的球员大头像、隐藏场地、隐藏球队、隐藏篮球后，会出现Hall of Fame模式。

又到了每年SEGA与EA北美SPG市场争雄的时候了……

PS2 樱大战V EPISODE 0 荒野的少女武士（中国台湾版）

取得高RANK的秘密

RANK的计算参数是过关时间、CHAIN数及CRUSH数。要想获得最高评价，就不能放过每关地图上的隐藏敌人，不然一定拿不到。

难易度的秘密

打过HARD难度下洁蜜妮的故事模式，会追加她的独白。打过VERY HARD难度下洁蜜妮的故事模式，会追加洁蜜妮与同伴们的对话。

最后的武器

用全部8名角色通关后就能拿到最后的武器。

以上秘技来自本作的官方网站，不过最后的秘密要等到12月份官方才会公布……

文 阿迪

胜利11人专页

UCG WE 攻略组
GOUKI 阿迪
多边形 卡伦 沙罗



现在，继海的前途似乎比中国足球的前途更值得我们去关注。球员受伤总是难免的，在这一点上《WE8》表现得相当令人满意，自己的17岁马拉多纳竟然有受重伤缺席44周的"纪录"——等于说当年的那个赛季就废了。每当自己球员被铲翻，被担架抬出时，恐怕每个人都在默默祈祷"左上角千万别出现红十字，更别出现救护车"吧。最近抽空再开《WE8》的大师联赛，一看上次存盘记录居然是8月底。唉，时间呐。



意、西、英的巅峰之战点燃了本赛季的第一波足球热情。静下心来观看了MU对ARS，亨利似乎兴奋不起来，而雷耶斯在曼联有针对性的布置下也难有作为。曼联在气势、耐心、斗志、主场在些非技战术层面上均压倒了阿森纳，证明了足球并不是一项依靠单纯的实力对比就能够决定胜负的运动。孙继海受伤了，对于今年的中国足球，我非常伤心，但尚未绝望。

长传，简约主义

虽然说足球与地面的关系就像奶牛与草的关系一样，但是天空同样也是任何事物都不可缺少的一点。无论是普通长传还是传中，间接致命的感觉同样令人绝望。当简简单单的传球飞过无助的守方的头顶，停在实实在在的落点上，自己的队友一蹴而就或突破敌阵。相信这也是一件非常惬意的事情。享受球飞行在天空中的快感吧，或许它会令你着迷。

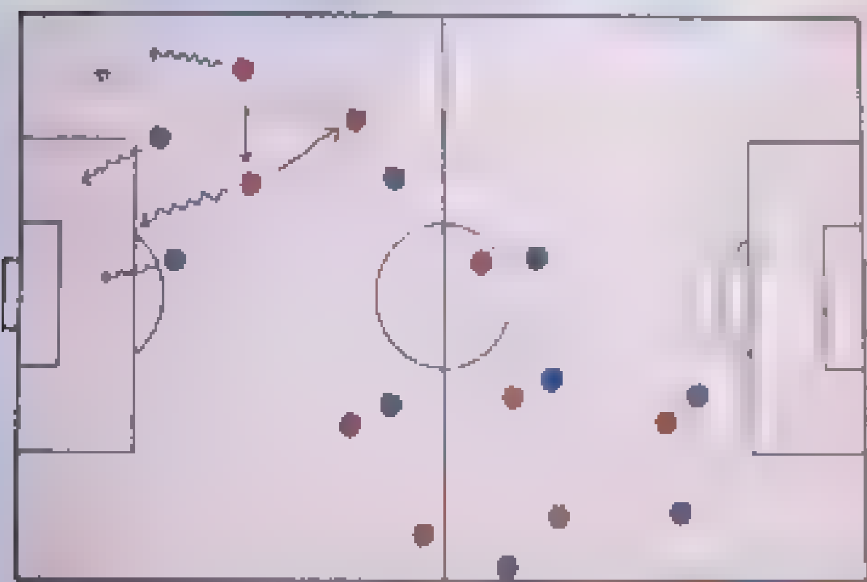
由于短传、One Touch、长传的修正，《WE8》的传球达到了一个比较自由的程度。One Touch的处理精度得到了一定程度的提高，这点尤其体现在拥有"One Touch"特技和传球精度较高的球员身上。这意味着《WE8》中的传球具备了更高的持续性和轻重缓急的节奏。长传在本作中作出了比较微小的调整，但正是这比较微小的调整，使得长传模式中的Manual式Long Pass名副其实。为《WE8》的传球赋予了立体感。传点非传人，是Manual式长传的特点。而在《WE8》中的Manual式长传综合了Manual式点传和攻击时传中、防守时后场解围的Center Link（L1+○），确实是一个不错的选择。

图例

攻方		长传
守方		短传
守门员		跑动路线

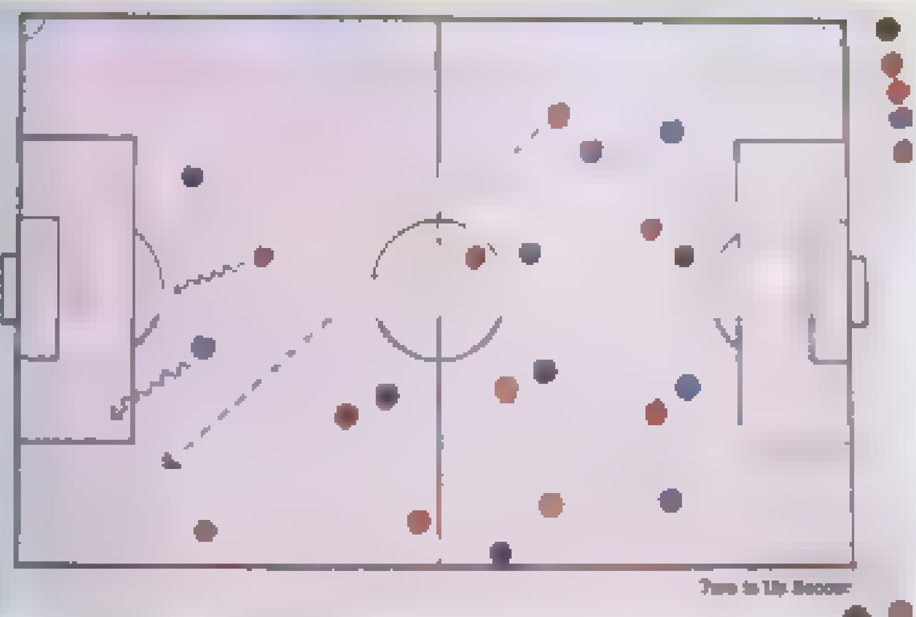
长传①

也正是由于此三类传球模式的修正结合，使得一些平时在真实足球中常见的传切配合能够在《WE8》中再现。以下举一个前场阵地进攻中比较常见的倒三角形"二控"战术组合。如图所示，右路的攻方球员首先与禁区前沿的同伴打一个二过一，系统默认其向前。然后禁区前沿的攻方球员得球后，立即再与相对处于他们身后的另一位攻方球员打一个二过一，紧接着向禁区内插。两个二过一的作用在于给守方的防守选位制造一瞬间的盯人混乱，一般来说守方的主要防守力量会选择暂时往禁区内收缩，毕竟《WE8》的直线短传非常精准，如果直接打进去的话，损失会更大；那么处于倒三角尖的那一名攻方球员可以顺理成章地送翼侧选手一程，助他下底。如果对手站位失误的话，就直接打到禁区里面。多使用L1+×或×+R2的二过一，有利于制造空间和传球的机会。这一类传切组合是最基本的战术，可以适用于进攻的任何环节并衍生其他更多的变化，可以说《WE8》的传球给予了玩家发挥足球想象力的空间。如果二过一后，前插球员可以有更自由、多变和可操作的跑位，那么"《WE》系列"的进攻才能达到一个较为理想的模式。这也正是为什么多人对战的魅力会越来越高的缘故。现在许多足球游戏都在尝试如何模拟真实中无球队员跑位的情况，很可惜的是目前还尚未有一款能够成功模拟甚至接近。



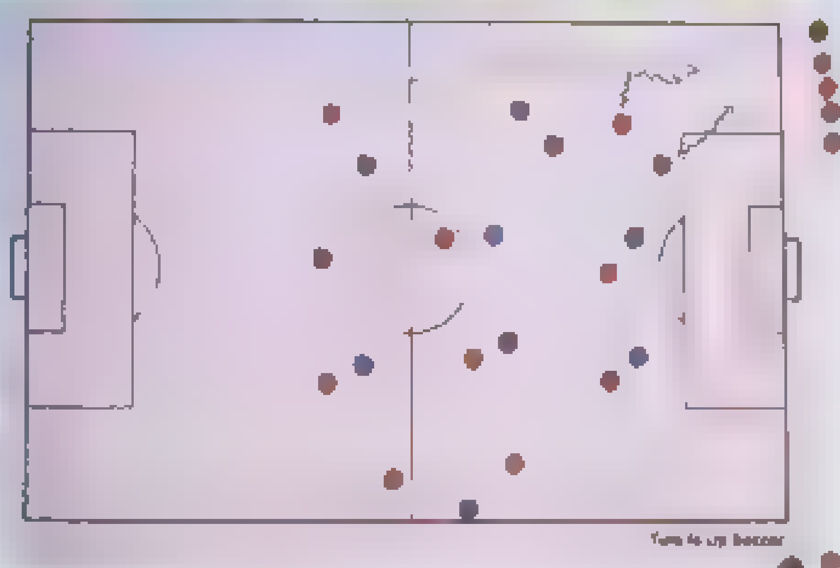
长传②

在现实足球的反击中，一脚准确的长传往往是间接致命的。而在《WE8》的反击中，直线与斜线的长距离"点传"也初具雏形，采用Manual式比较适合《WE8》的长传。在同样的后场区域来说，这一代的长距离点传比Center Link直接打上中场再过渡更具威胁。在大禁区附近和以内的区域按射门键、长传键或L1+○都属于非受控性或半受控性的传球，个别可决定方向。而在条件允许的情况下，GK也可以使用L1+R3从后场发动更为直接的长传进攻。相信KCET也是听到了玩家们的呼声，足球是11个人的游戏，而GK在现实足球里作为许多时候进攻发起的第一点，往往这时的传送是非常重要的，必须要处于可控性的范围内。如何表现GK在进攻中的魅力？解决了这个问题，也可以令GK的传球数据有用武之地。所以笔者非常期待GK的大力手抛球动作元素，比如像前曼联守门员舒梅切尔那样手抛球过半场发动快攻，这是极富魅力和张力的传球。建议作为特技登场，如果怕违反"《WE》系列"中GK"安全至上"的原则，可考虑为其添加"洞察力"这一新数据，并将之与"进攻意识"联系起来。在处于同类场上情况时，数据越高者发动大力手抛球特技的几率则越高。



长传③

另一种在现实足球的阵地进攻中主要由长传构成且比较常见的传切战术组合，就是直线打过对手翼侧的头顶，箭头斜插拿球。如图中所示，首先在一侧不断倒脚吸引对方防守力量转移，再由己方的翼侧球员把对手的翼侧守备力量引离位置，或许可以理解为对方阵形的防守重心产生了偏移。然后同一侧的己方球员直接一脚长传打过对手被引离位置的翼侧球员的头顶，直接传到守方大禁区的两肋区域。此时攻方的箭头会第一时间被系统默认斜插过去拿球，拿下来后就是与对手后卫一个一对一的机会。区域相对来说比较广阔，可以作出的选择也比较多，是一种对攻方绝对有利的势态。值得一提的是，此类长传战术在反击时或其他任意区域或时机下同样适用。



《WE8》进攻时的整体雏形最为强调的是传与切，也就是俗称的"Pass and Run"。如现代足球发展的趋势一样，个人能力的发挥是建立在整体协作的基础上的。而至于后者是否需要运用一个逆向思维，如真实里的情况一样，一般在一个队伍里面，后卫的身体对抗能力都是数一数二的。而在《WE8》所表现的情况中，个别一流的球员仍可以在双方追球、机会均等的情况下无视对手后卫。或许是由于《WE8》提倡进攻的缘故吧，对于守方动作犯规的哨子也是相对较严的。只要我们明确在什么时候什么区域什么对象就选择个人突破或犯规，合理利用《WE8》里的判罚规则就可以把劣势转化为优势。

文 kyot 编 阿迪

车竞路择 速者生存
——9.25正阳《头文字D》极速传说



9月25日，在上海的正阳游戏城举办了最近颇为火热的改编自同名漫画的《头文字D》赛车大赛。上海民间《头文字D》（以下简称《头D》）爱好者组成的IMPACT-D车队也热情地参加了本次大赛。下午一点左右开始报名统计工作，现场反复播放着《头D》的主题曲：Gamble Runble，青春、热血的节拍不断活跃着现场的气氛。随着4名种子选手WAH!、GENE、AY、ZBJLY的上台合影，激烈的掌声把比赛推向了第一个高潮。

预赛

A：WAH!



第一场，WAH!以30M左右的差距冲过终点。第二场，对手KEN的实力显然比前一位强上不少，虽然起步时落后，但是一直咬得很紧，差距始终在10M之内。第四圈KEN抓住一个机会一举反超，引起了全场一片掌声，但是WAH!并没有乱了阵脚，依然沉着冷静，慢慢寻找机会，在中段一个弯道处超车成功，并将差距越拉越大。八强战中的WAH!更为谨慎，虽然对手咬得更紧，但是他以无规则左右移动的跑法让对手始终没有超车的机会。

B：GENE

第一场，GENE一上场便引起一片掌声，可见其在上海《头D》界的地位。不过对手ZERO也不是鱼腩，一开始便和GENE并驾齐驱，甚至一度领先。但是GENE没让ZERO高兴多久便超车成功，并将差距拉到40M以上，比赛毫无悬念。八强战，GENE一开始便取得领先并拉开差距，Sxxxy在第三圈曾一度赶上，但随即在一个弯道出现巨大失误，于是GENE便绝尘而去。

C：AY/HIDEX

第一场，HIDEX抢到了领先位置，落后的AY不断寻找机会超车，但均被HIDEX一一化解，两人上演了一场精彩的攻防战。最终AY始终没有抓到超越HIDEX的机会，成为了惟一被淘汰的种子选手。第二场，HIDEX继续展现其不输种子选手的实力，全场没有给对手任何机会。八强战，HIDEX和二号机在前3圈均表现不佳，第四圈HIDEX如梦初醒，一鼓作气拉开差距，二号机则依然没有起色，于是胜负便就此决定。

D：ZBJLY

第一场，ZBJLY和FIRE一开始就上演了一场精彩的"对超战"，前三圈双方交替领先，观众们不断发出一阵阵的惊叹。最后一圈，ZBJLY在一个弯道决定性的一超，FIRE再也没能赶上。八强战，小组赛的最后一场，也是最火爆的一场。虽然没有太多的超车，但几乎大部分时间都在"超"和"堵"之中度过。每次眼看MYTH即将超越ZBJLY，但都被ZBJLY挡了回来。第三圈MYTH忙中出错，重演了B组八强战的一幕。

按照规则，4强赛开始采取3局2胜制，WAH!对GENE、HIDEX对ZBJLY开始了捉对厮杀。

四强战

WAH! VS GENE

第一场的赛道是いろは坂，场下突然一阵惊叹，原来是"逆走"！进入了4强战，感觉比赛完全上了一个档次，本以为已经很火爆的D组八强战和这一场相比完全是小巫见大巫。WAH!和GENE的你争我夺，超和反超、追和堵，一直很喧哗的赛场突然安静了下来，所有人都凝神屏气注视着大屏幕，最终GENE以微小的优势险胜。

第二场的赛道是碓冰（夜），一开始GENE便取得领先并渐渐拉开差距，难道第二场就这么简单结束了？这时WAH!做了一件让新手看不懂的事：关掉车灯。因为在游戏中，如果是夜间比赛，关掉车灯的话，领先的人便会看不到自己领先了多少距离。WAH!的战术取得了预想中的效果，追回差距并一举超车成功。落后的GENE也关了车灯，但WAH!稳稳保持领先，把优势保持到了最后，化为了胜利。

第三场的赛道是土坂，双方的争夺进入了白热化，这个时候GENE的稳定特色越发显现，而WAH!则接连出现失误，最终被挡在决赛之外。

HIDEX VS ZBJLY

三场的赛道分别是秋名、土坂和碓冰，这一战在精彩程度上比第一场逊色不少，但是在水准上确实不逞多让。就好像之前是巴西对荷兰，之后是德国对意大利。3局都是ZBJLY先取得领先，但第一第三局均在中途被HIDEX抓住机会一超定天下，非种子选手HIDEX挺进决赛。

在季军战中ZBJLY以2：0获胜，赛道分别是いろは坂、赤城。也许是还没有摆脱之前失败的阴影，WAH!依然不断出现失误。最终ZBJLY第三、WAH!第四。

冠军争霸战



很多比赛打到决赛时往往会因为各种因素而变得沉闷，这一次也不例外。第一场的赛道是秋名，HIDEX在领先了半场后被GENE抓住机会超过，然后就一直这样到达终点。HIDEX选手之前有好几场都是半途超车获胜，这次被GENE用自己的绝招打败，想必心里不是滋味。第二场在赤城，GENE更加没有给HIDEX机会，虽然差距始终不到10M，但是这10M近在眼前却又似乎远在天边……

车神传说

选手	特点
WAH!	起步超车
因为比赛规定后车加速快，所以1P往往一起步就被超过，但是多次使用1P的WAH!几乎没有被2P超越过。	
GENE	综合实力
各方面都很强的GENE加上稳定的发挥是他获得冠军的关键。	
HIDEX	时机把握
HIDEX对时机的把握可以说是超强，只要一有机会，他便会不可思议地后来居上。而且只有他用的是GC8V，其他人都是RX-8。	
ZBJLY	弯道能力
ZBJLY的弯道实力非常强，他落后的大多情况下似乎都是被"硬挤"，很少看到有人在过弯时超过他。	

经过简单的颁奖典礼，大赛顺利结束，Gamble Runble的音乐声再度传出，刚刚结束比赛的游戏筐体里立刻又坐满了人，大家都在回味刚才那激动人心的比赛。虽然GENE表示在目前的环境下不会考虑成为职业选手，但是他会向着自己的梦想继续努力。没错，比赛结束了，但是大家的梦想才刚刚开始，我们便站在这梦开始的地方！



GGXX RELOAD之DIZZY攻略

文 大众脸 编 阿迪

天使与恶魔的完美结合。DIZZY拥有"真实系"的机动性与"超级系"的攻击力，是大部分人的噩梦。两段空中冲刺和超低空前冲使她在突袭和游击战中占尽优势，丰富的飞行道具为DIZZY提供了多种进攻或防守的选择，过分的攻击力和攻击段数使得她只要抓住机会就能重创对手。正所谓"知己知彼，百战不殆"，如果是刚接触《GG》系列的玩家或是想尝试使用一下这个"恶魔天使"，那下面的内容肯定会对你有所帮助。

虽然最普通 [illegible] 但也有不少地方需要注意，来[illegible]打好基础 [illegible]。

普通技说明

技	说明
[illegible]	最重要的是下段无敌。
[illegible]	[illegible] 连续技的诱饵。
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 牵制敌人或防止被破。
K	[illegible] 硬直时间比S要短。[illegible]
2K	DIZZY的少数下段攻击。在打、投2择中能够起到牵制作用。
近S	可以安全地后接近S、HS。
[illegible]	[illegible] 的低空前冲，"对碰"的时候能以攻击段数压倒对手。不过因为速度较慢而且硬直时间长再加上只有上中段判定，因此对蹲下或个矮的角色完全起不到作用。
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 感觉性价比不高。
2HS	距离太短，硬直也比较长。比较实用的还是反击情况下的2HS，主要是用 [illegible]
[illegible]	[illegible] 目的也是为了能让对手倒地，腾出时间为自己下一轮进攻作准备。

必杀技使用介绍

[illegible]
2-3-6+S

因为[illegible]主要还是用于取消普通技或牵制对手。

魚を捕る时に使[illegible]
2-3-6+HS

[illegible] 就能够从"肉体和精神"上消灭对手。

[illegible] "毒鱼"。

木の实をとる时に使ってたんです
4-2-1+S

使出后有两段攻击判定，由于有一定程度的追尾能力，因此可以在进攻、牵制、组合连技、取消普通技等多方面运用。尤其与インペリア配合使用可以衍生出防御不能的必杀连击技。

よく话し相手になってくれます
2-1-4+P/K/S/HS

根据按键的不同所释放飞行道具的攻击方式和飞行轨道都不相同。

[illegible]

P/K：[illegible]

独りにしてください
(空中) 2-1-4+P/K

破裂前没有攻击判定，前进速度慢，对于进行[illegible]下方是弱点。不过在空中无论任何时候都可以取消普通攻击，[illegible]

觉醒技使用介绍

インペリアルレイ
6-3-2-1-4-6+S

[illegible]

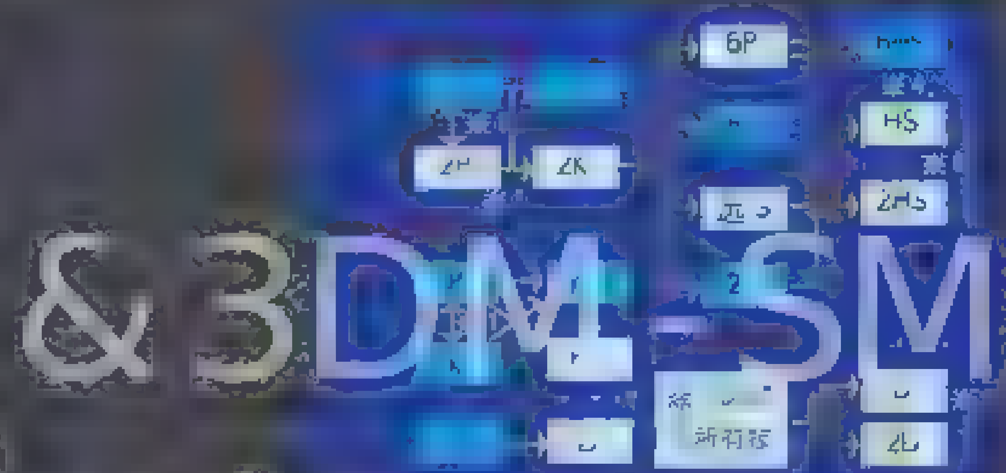
ネクロが怒った场合
3-4-1-2-3-6-4-6+P

[illegible]

ガンマレイ
6-4-6-4-1-2-3-6+HS

[illegible]

※1 连打取消可能可能
※2 取消不可
※3 在第二段攻击以后
※4 只能前接P [illegible]
※5 只能在第二段 JC
※6 远S前接2K时不可



最后为刚开始接触本系列或打算尝试使用DIZZY的玩家推荐一些进攻套路，就全当是抛砖引玉吧。

地上连续技

K/2K→近S→6P→2HS→鱼/话し相手

应该算是DIZZY比较常用的连续技。如果能够配合飞行道具发动速攻，对手将很难在地面上完全防御或反击。由于本作对手被击中后后退距离变长，因此2HS可以用HS→D代替。

在2HS/HS命中后，注重伤害的玩家可以选择鱼（有能力的玩家可以考虑“青鱼”→FRC鱼），注重进攻的玩家可以在对手倒地后放话し相手或木之实，提前为下一轮进攻作准备。

2P×N→2K→2D→鱼or话し相手

虽然攻击力不高，但主要目的其实是击倒对手。DIZZY的2P速度快，用飞行道具作掩护很难被对手识破。D命中后玩家同样有两种选择。

进攻后的选择

对下段

2K命中时

2K→近S→2HS→青鱼→（略微前进后）2HS→青鱼→冲刺6HS→JS→JP→JS(JC)→JS→JHS

2K→近S→2HS→青鱼→（略微前进后）2HS→青鱼→冲刺近S→远S→鱼

被防御

2K→JP&泡破裂→下降途中可选择空中冲刺或再次下段

2K→2D(青)→低空冲刺JP&泡破裂→下降途中可选择空中冲刺或再次下段

对中段

JP命中时

JP&泡破裂→下降途中空中冲刺JS→JHS→落地→JP→JK→JS(JC)→JP→JS→JHS

JP&泡破裂→JHS→落地→近S→2HS→鱼(青)→冲刺近S→远S→鱼

被防御

对手站防

JP&泡破裂→JHS→下段或投

JP&泡破裂→JHS→JC→可选择空中冲刺JP、下段或投

对手蹲防

JP&泡破裂→空中冲刺JP、下段或投

注：“泡破裂”为最低空放水泡并击破。

投

投→短距离冲刺2P→远S→HS→鱼

投→短距离冲刺2HS→青鱼→冲刺6HS→JS→JP→JS(JC)→JS→JD

对手倒地反弹后的追击

2HS（CH）

中远距离

话し相手（HS）→前冲→2P→远S→HS→鱼

极近距离

话し相手（HS）→前冲→2HS→木之实→6HS→空中连续技

成功后将会对对手造成很大的伤害，木之实能否准确击中是后面招数成立的关键。另外一种比较保险的变化是在2HS击中后FRC→6HS/2HS→鱼。

2D→木之实→最低空泡P→低空冲刺→JP→JP→JHS

FRC后的追击

FRC→前冲2P→
近S→鱼
D→鱼
2HS→鱼

算是比较简单的FRC连续技。

FRC→
空中前冲JP→JHS→（落地）→空中连续技
空中前冲JS→JHS→（落地）→空中连续技
空中前冲JS→JD→（落地）→高跳空中连续技

可以在画面中央使用，目的是诱发空中连续技。如果对手属于轻量级，可以把空中前冲后的JS换成JP。

DEVIL ANGEL



FRC→空中前冲JHS→（落地）→P（K）→近S
→空中连续技
→远S→鱼
2HS→鱼

空中连续技

JS→（JC）JS→JD

JK→JS→（JC）JP→JS→JD

JS→JP→JS→（JC)JS→JD

自己先落地的话建议放出飞行道具为下面的进攻作准备。

D命中后

D→JHS→JHS→JS→（JP→JS）×N→(JC)JS→（JP→JS×N→JD

求稳的玩家可以选择N=1。

（版边）D→JHS→JHS→泡破裂→落地

D→JHS→2段J→JHS→落地

落地后可以随玩家喜好选择进攻套路。



天使与恶魔的完美结合

技名	攻击力	等级	发生	持续	硬直	硬直差	备注
P	10	1	5	2	12	-4	—
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	—
[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	4	13	6	15	-4	—
[illegible]	[illegible]	4	27	22	19	-15	气绝值×1.[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	3	9	-2	补正70%
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	3	7	3	22	-11	—
[illegible]	[illegible]	5	8	4	38	-23	对手倒地/CH反弹/气绝值×1.5/FRC可能
[illegible]	[illegible]	1	6	2	10	—	—
[illegible]	[illegible]	2	4	12	12	—	—
[illegible]	[illegible]	3	9	4	16	—	—
[illegible]	[illegible]	5	10	4	28	—	—
[illegible]	[illegible]	4	10	12	16	—	落地时硬直4/对手倒地
[illegible]	[illegible]	3	11	4	19	-9	CH对手倒地
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

神游天下 神游加油装独家试用报告

文 多边形　特别鸣谢神游公司为本文提供测试硬件

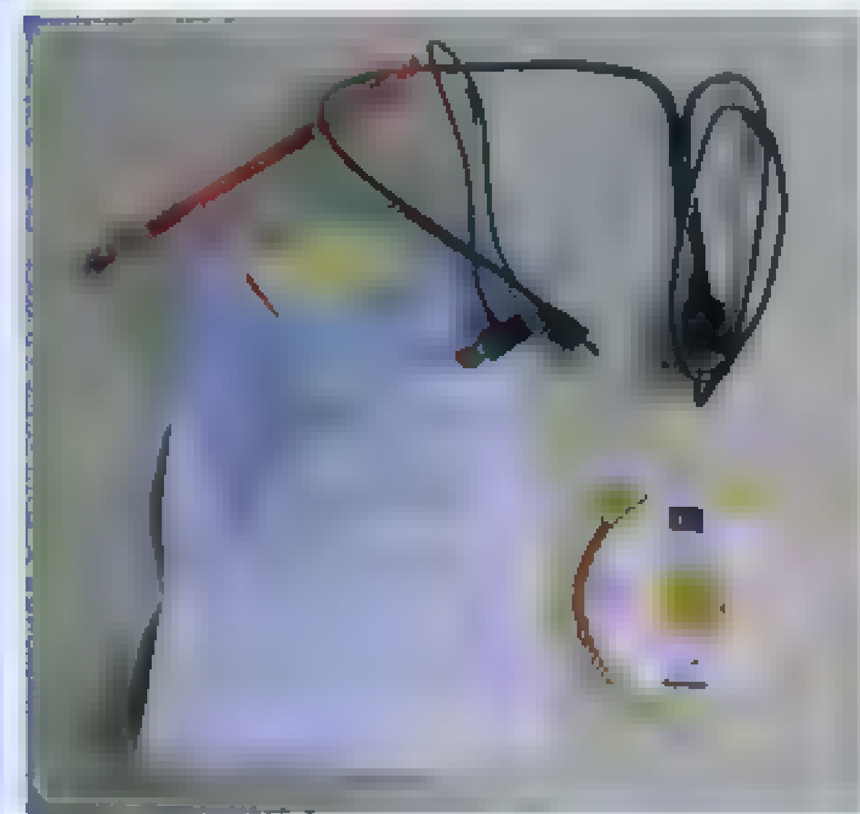
神游公司自去年在国内推出神游机之后，在推动国内电视游戏业发展方面一直都是不遗余力。最近神游公司的一大举动就是推出了神游机专用的“神游在线加油套装”，这个加油装的目的在于方便大家购买神游游戏，原本只有在有限的加油站才能购买的神游游戏，现在通过加油装，玩家在家里就可以直接购买了。早在这个加油装还处在内部测试期的时候，神游公司就给本刊寄来了加油装的测试装，在加油装正式公布之后，神游公司又在第一时间给本刊寄来了加油装的上市装，而本刊自然义不容辞地为各位玩家奉上这篇“神游加油装独家试用报告”！

（注：1.本文完成于9月15日，原定于上期合刊刊载，后因TGS报道页面紧张而被挪至本期刊登。2.本文秉承客观、公正的原则为大家报道神游加油装的使用情况，但因客观条件所限，并不保证与玩家您的实际情况百分之百符合，如有疑问，请向神游公司咨询。）

测试样品



神游公司先后两次寄来了加油装的测试样品，除了包装不同外，其他基本都是一样的，主要部分是一张驱动光盘和一根连接电脑与神游机的专用USB线缆，另外，测试装中还附带一份测试报告单，以供进行测试的玩家回复测试报告，玩家也可以登陆神游公司主页来填写测试报告；而上市装中除了外包装更换之外，还附带了一张品质保证书，方便玩家在售后服务中获得更好的服务。上市装的包装十分小巧，整体显得简洁大方。稍显不足的是，两种包装都未附带纸媒体的说明书，不过在光盘中都带有详细的电子文档。



▲测试装



▲上市装

硬件要求

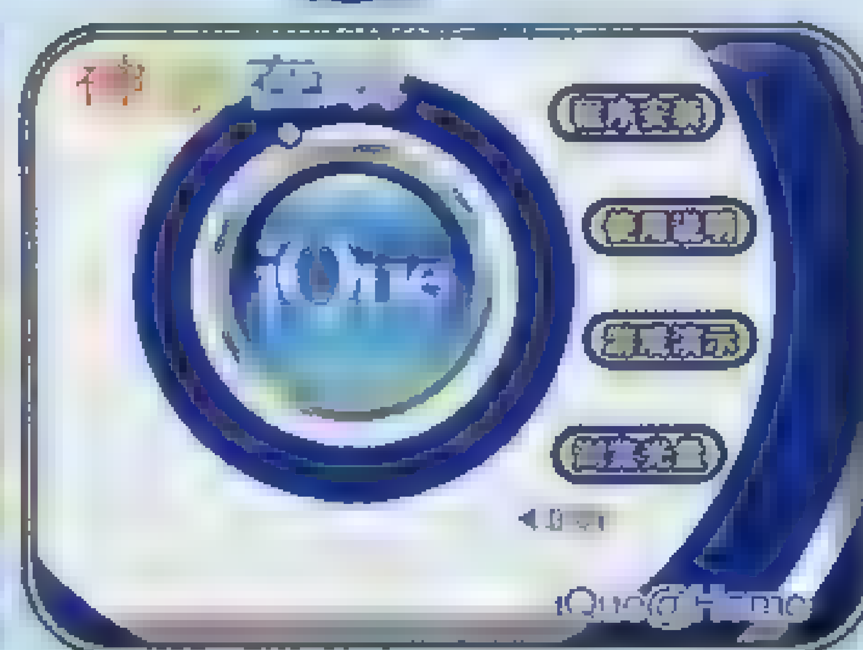


加油装对电脑硬件的要求非常低，只要是带有USB接口和能够上网的电脑就可以。官方公布的配置要求如下：“奔腾II 350以上，至少2个USB接口，可以上网（宽带，窄带皆可）”，相信现在的主流电脑配置已经远远超过这个要求，而考虑到现在宽带上网的普及量，可以说加油装的配置要求是十分低的。

设备安装



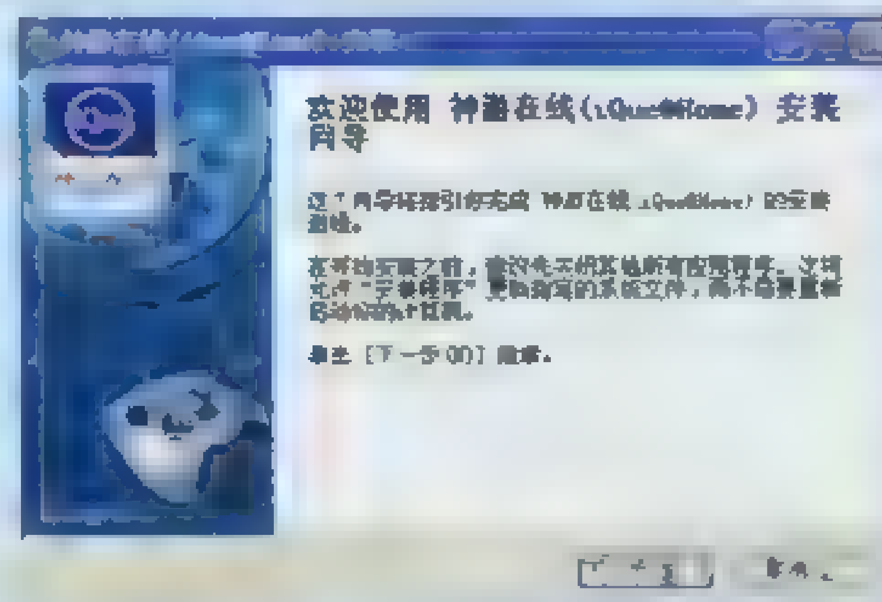




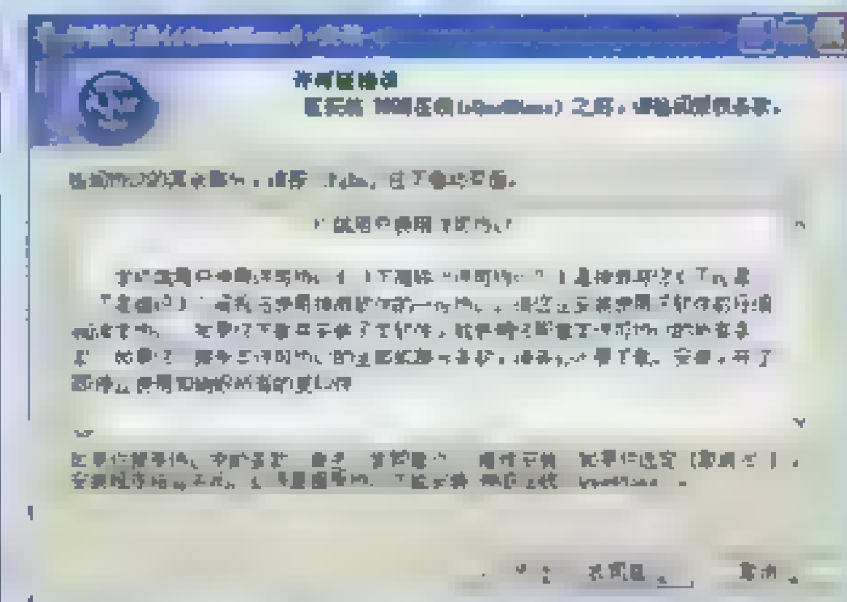
重要提醒：在神游机使用加油装之前，必须要在加油站中对神游机的系统进行升级，否则不能使用加油装。升级后的神游机会在开始界面左上方出现“神游在线”字样。

首先我们将安装光盘放入电脑光驱，如果你的电脑开启了“自动运行”功能，稍等片刻就会出现如右上界面。

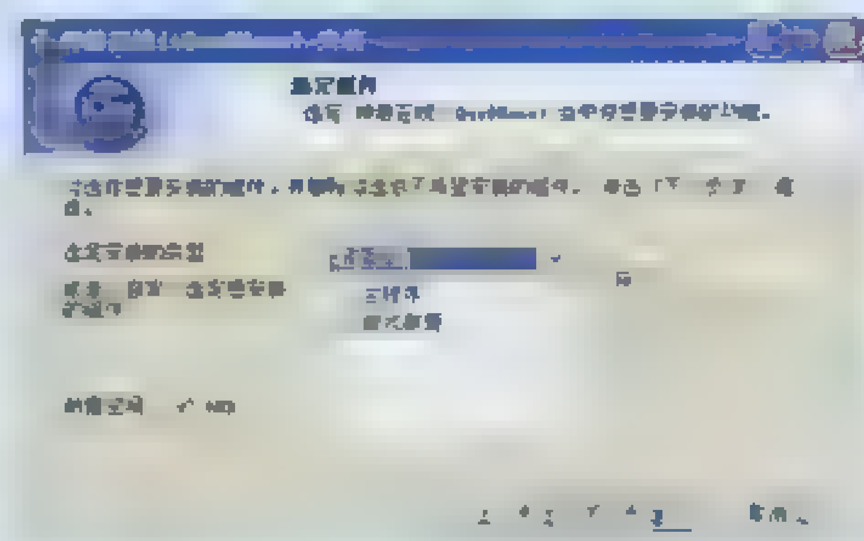
点击“程序安装”后出现程序安装界面，由于采用了标准的WINDOWS向导式安装方式，即使是对电脑一窍不通的玩家一直点击“下一步”也可以完成软件程序的安装。



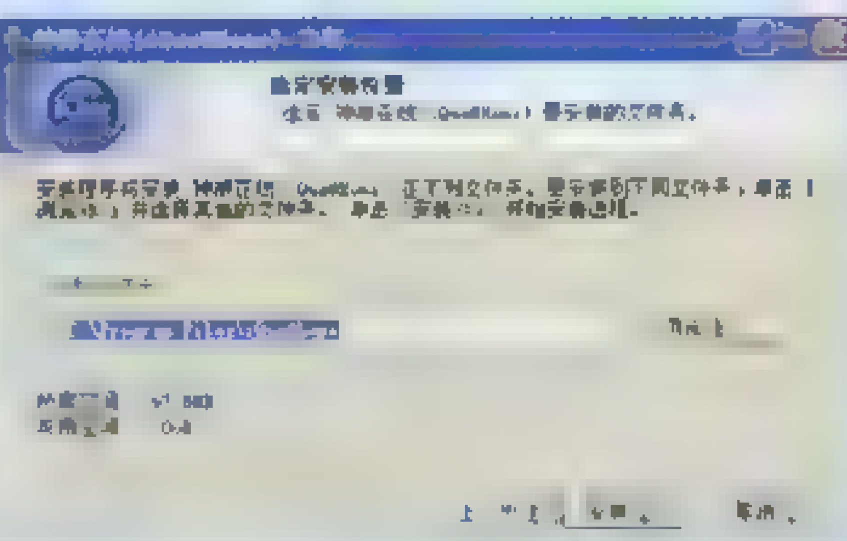
▲安装步骤一



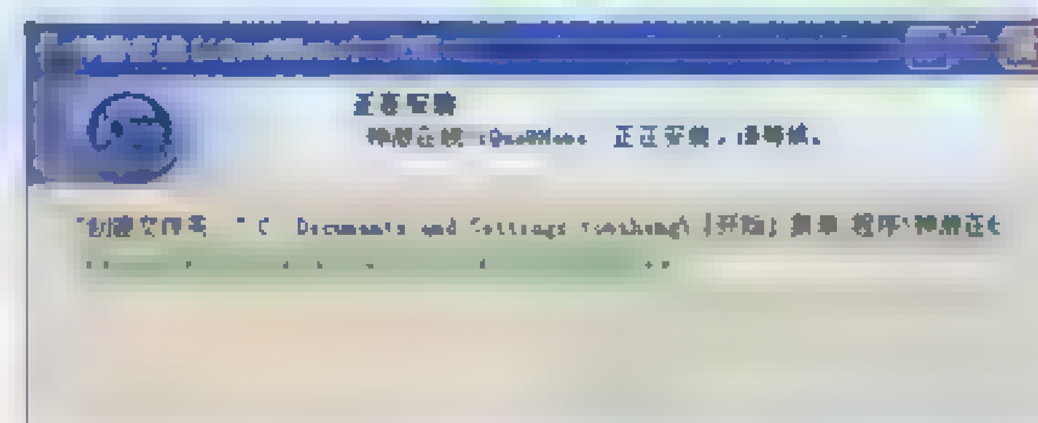
▲安装步骤二



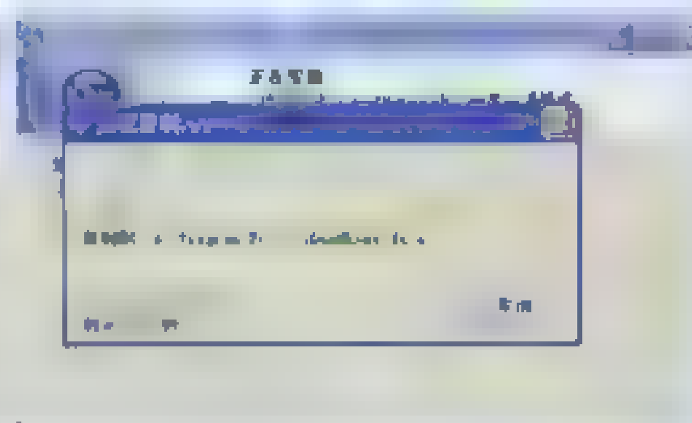
▲安装步骤三



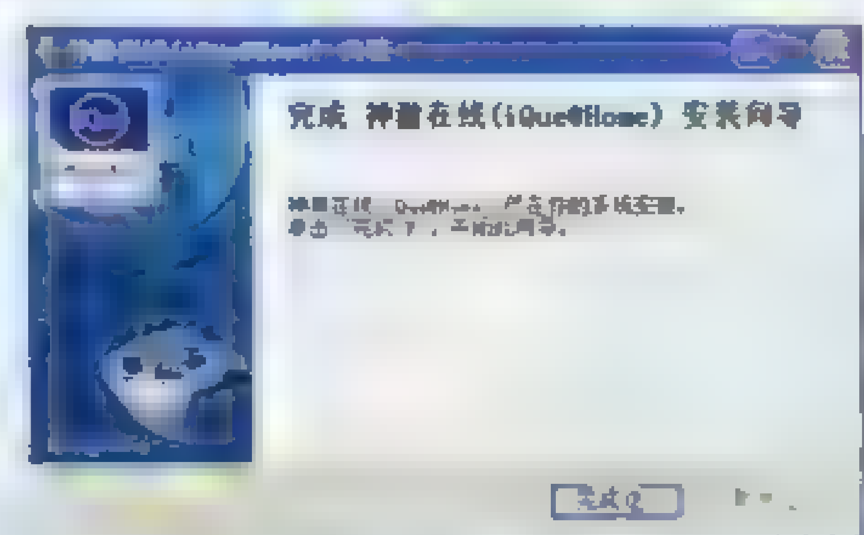
▲安装步骤四



▲安装步骤五



▲安装步骤六



▲安装步骤七

在安装过程的第三个步骤我们发现选项中有游戏数据一项，原来加油装光盘中带有10个神游游戏：《罪与罚》、《纸片马力欧》、《耀西故事》、《F-Zero X未来赛车》、《马力欧卡丁车》、《塞尔达传说－时光之笛》、《神游马力欧》、《马力欧医生》、《星际火狐》、《水上摩托》。玩家可以直接将这些游戏下载到神游机中，而免去通过网络下载所需要等待的时间。不过虽然这些游戏都是完整版的，但是如果玩家没有购买过这些游戏的话，那么只能进行一定时间的试玩。

软件安装完毕之后，我们就可以进行硬件的安装了。拿出包装中的USB线缆，将最大的一端插入神游机的顶端，将另外一端两个USB口插入电脑的USB接口，这里要用到两个USB口的原因是一个USB口负责传输数据，另一个USB口负责供电，但是负责供电的USB口依然可以从后端连接其他的USB设备，并不会对使用造成影响，所以实际上还是只占用了一个USB接口。

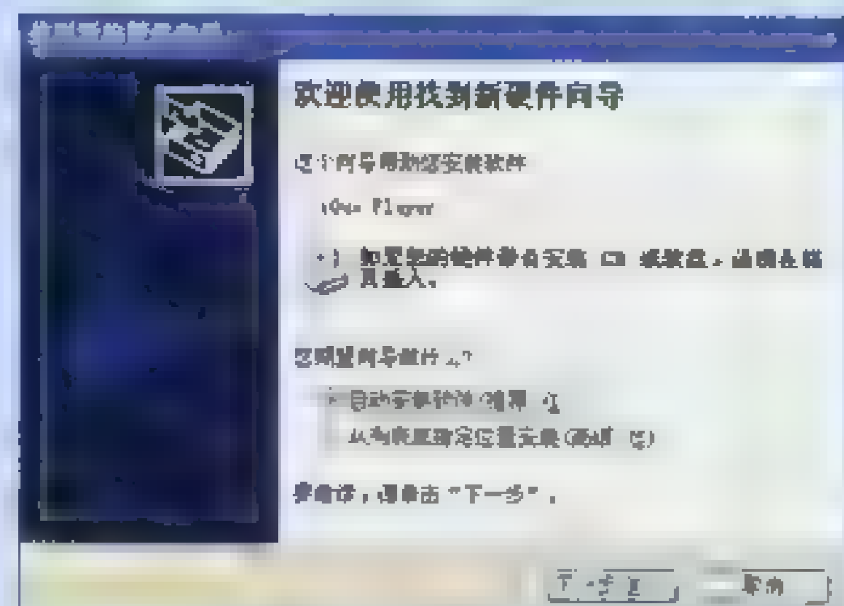


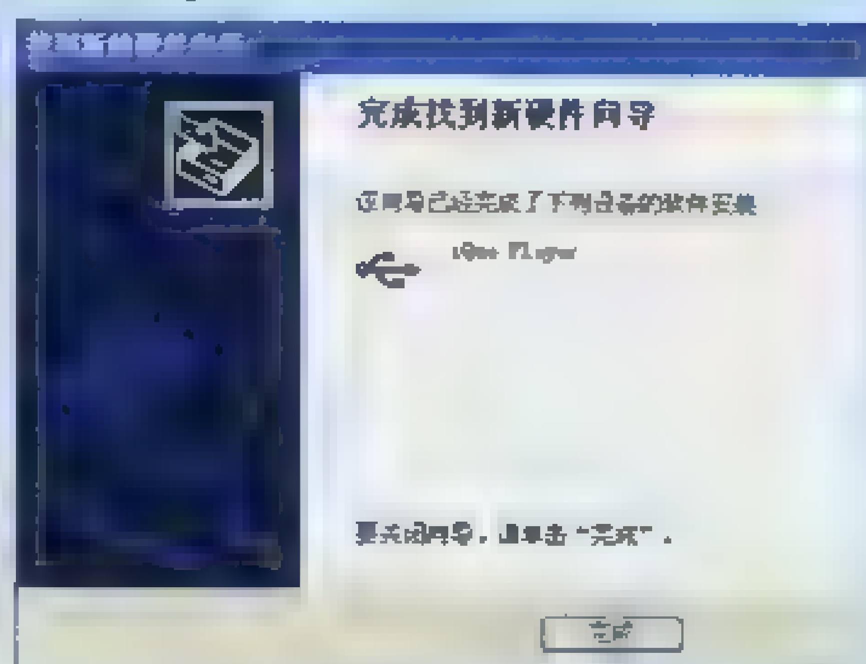
▲神游机与电脑连接的样子

各个插口接好后，按神游机上的电源键开机，这时电脑会立刻提醒“发现新硬件”，接着弹出硬件驱动程序安装向导，和上面软件安装差不多，只要一直点击“下一步”就可以完成驱动的安装，需要注意途中会弹出一个“WINDOWS认证”的警

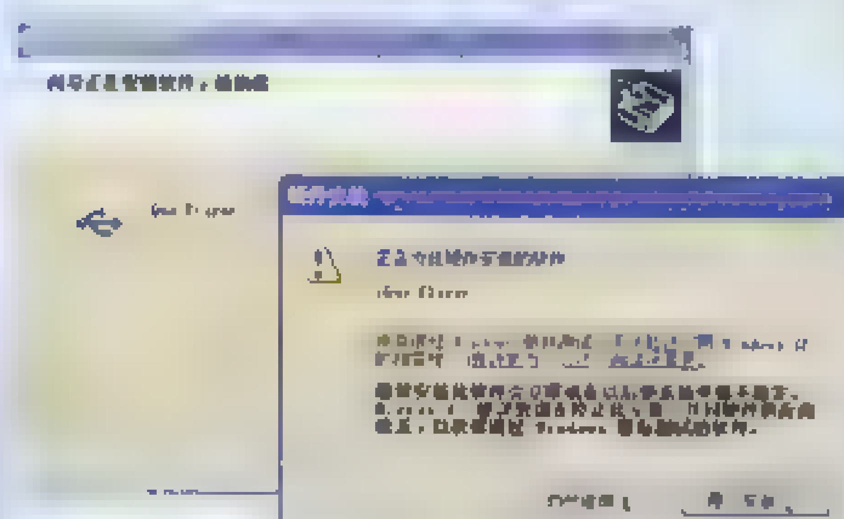


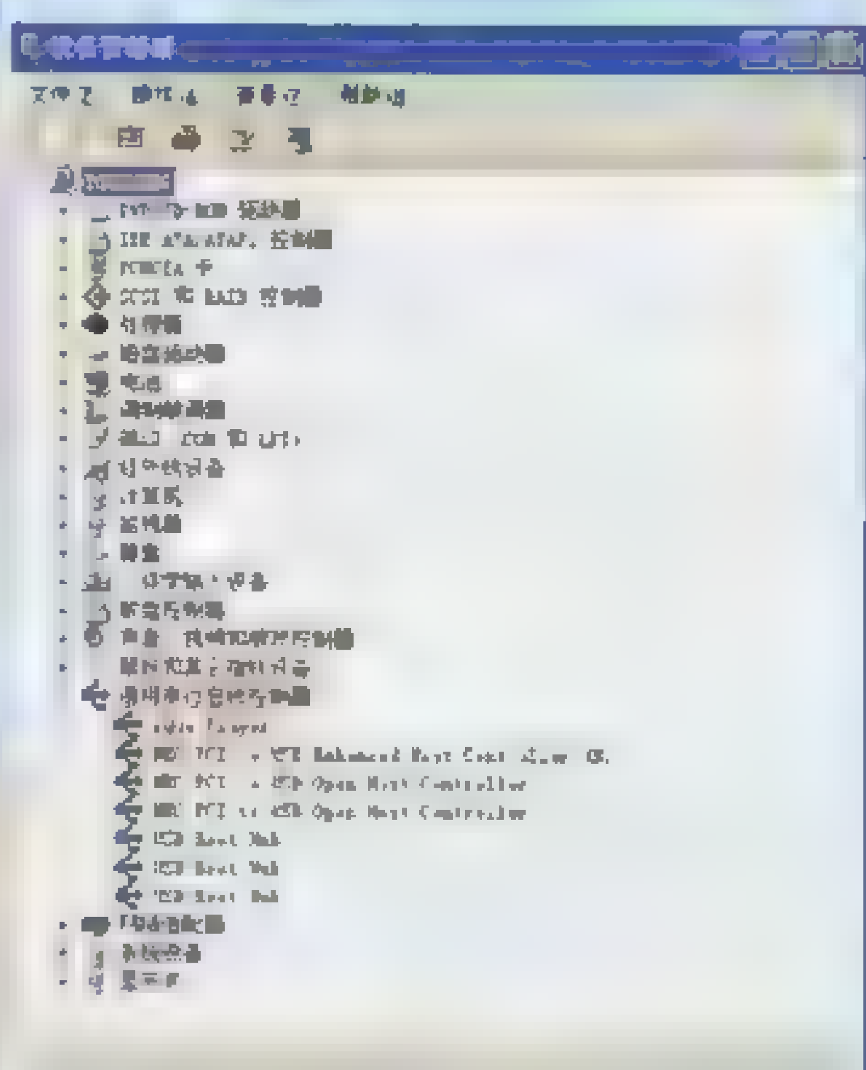
告窗口，不必理会它，点击“仍然继续”即可。


▲硬件驱动安装步骤一

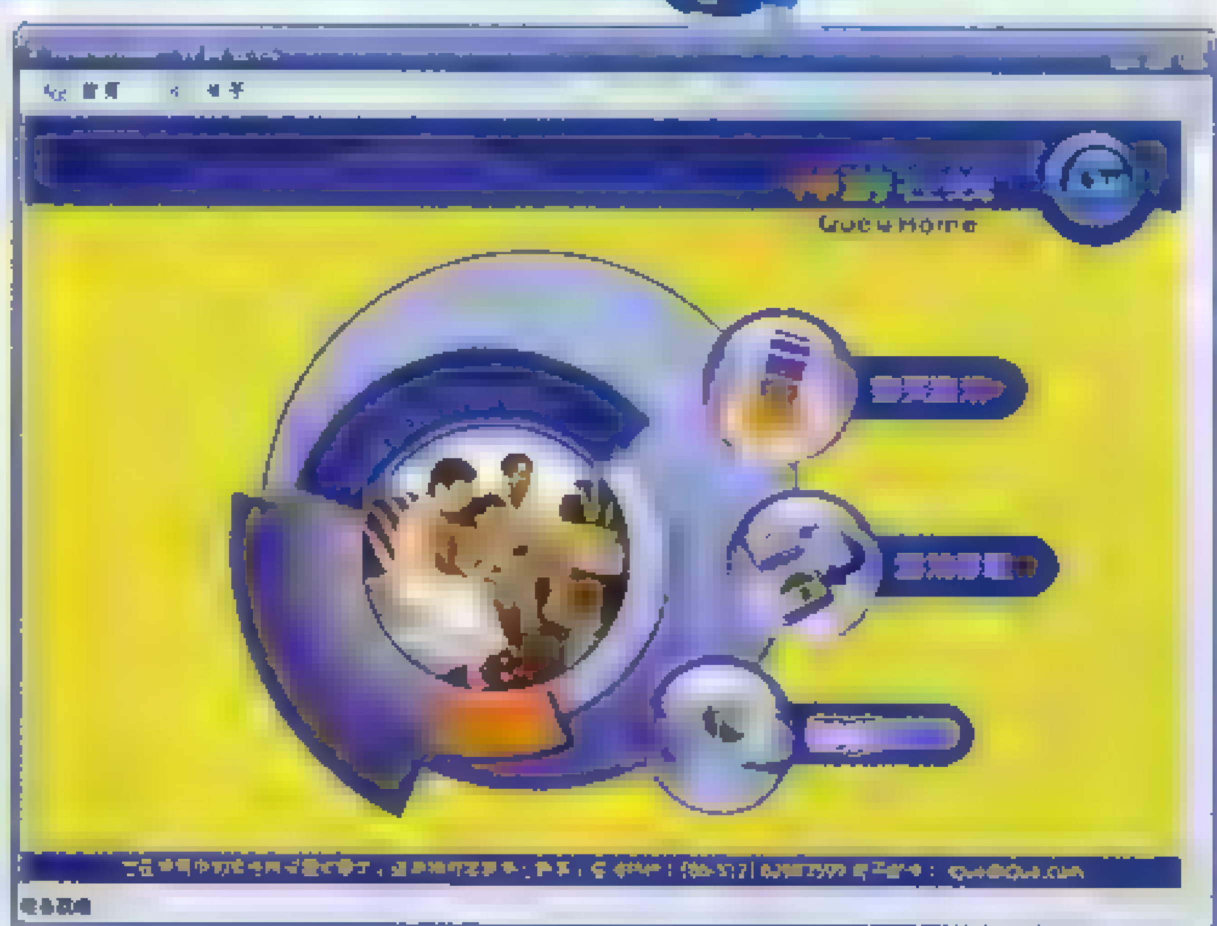

▲硬件驱动安装步骤四


▲硬件驱动安装步骤二

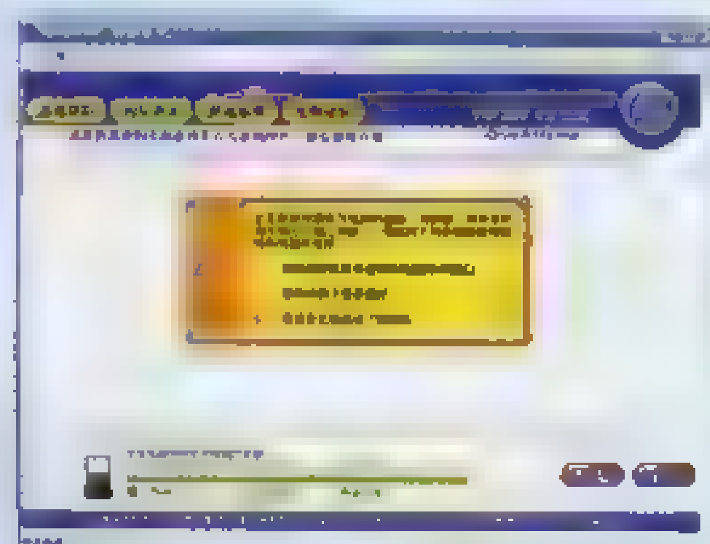

▲硬件驱动安装步骤三


▲硬件驱动安装成功

实际试用



软件和硬件都安装完毕之后，我们就可以开始使用了。点击桌面上“神游在线”图标，就出现程序主界面窗口。(注：10月份，神游公司对神游机操作系统又进行了一次升级，使用神游机的玩家利用加油装就可以通过网络直接升级，升级后的加油装操作界面也与之前的不一样，以下部分我们将以最新的界面来做介绍。)

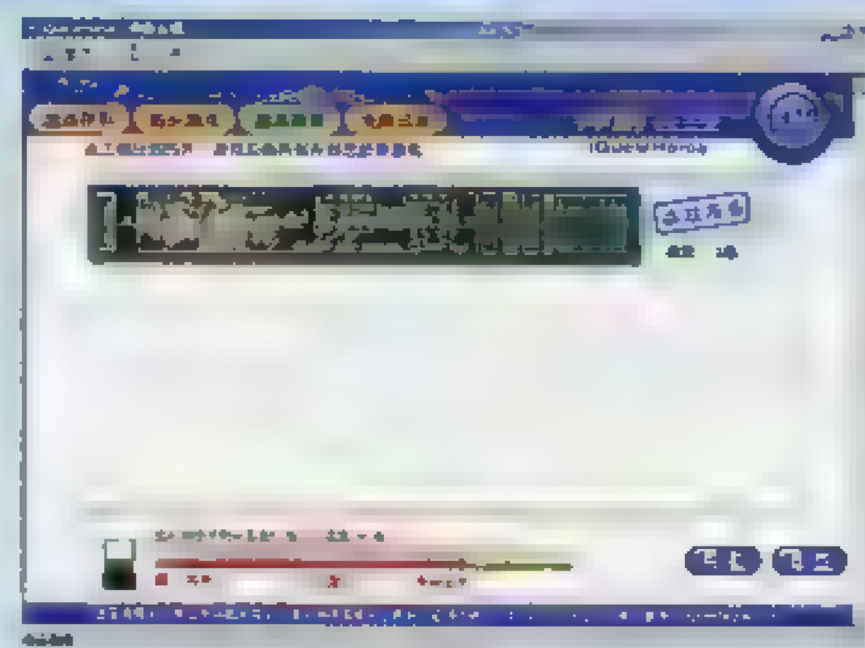


在主界面中点击“购买游戏”便进入购买游戏菜单，进入这个菜单前，程序会自动检测神游机与电脑的连接，如果神游机与电脑没有连接好，会出现以下画面，这时玩家就应该退出程序，重新检查一下神游机与电脑的连接状态。(比较容易忽视的是忘记打开神游机的电源。)



首先会进入“游戏存取”界面，这里显示的是已经购买的游戏在神游机中的状况，由于神游卡容量有限，不可能一次将所有的游戏装入，所以玩家可以在这里将不玩的游戏暂时存放在电脑里，将想玩的游戏拷贝回神游卡里，操作十分简单，只需点击鼠标即可。注意在操作过程中不要拔出神游卡，否则将会造成无法挽回的损失！

在“购买游戏”界面中，会显示你还未购买的神游游戏；如果不确定这款游戏是否值得购买，可以到“免费试玩”界面中去下载试玩版的游戏，虽然有时间限制，但是可以大概地了解一下你所想购买的游戏，之后再决定是否购买；另外在“游戏指南”界面中可以直接下载游戏说明书，当然这只能在神游机上观看。


▲游戏指南界面

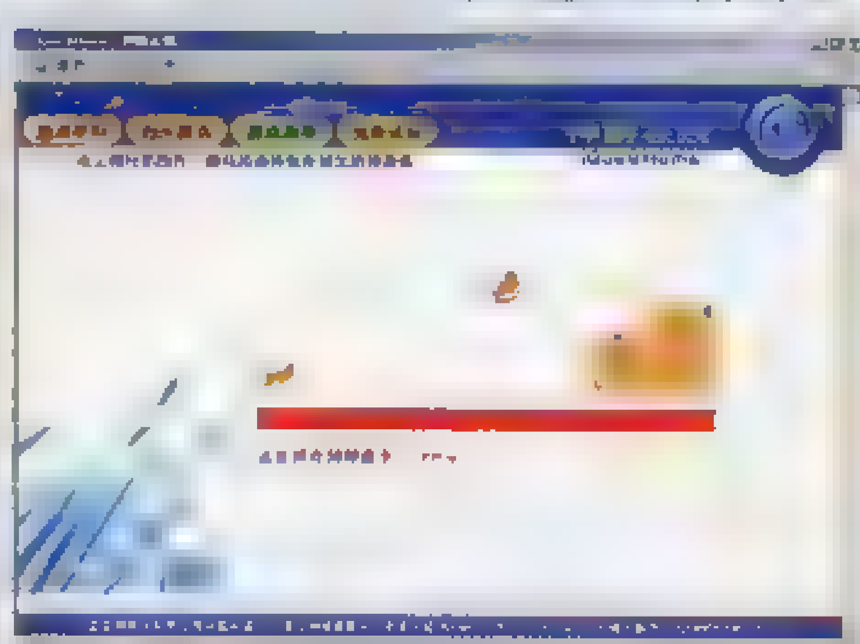

▲免费试玩界面

下面我们来试着购买一款游戏看看。进入“购买游戏”界面，点击你所想购买的游戏就会进入购买界面，在这个界面里，将你所购买的神游票背面的保护层刮开，将26位密码输入到页面的输入框中，点击“购买”。


▲一、游戏购买界面


▲二、选择所购买的游戏，并输入神游票密码

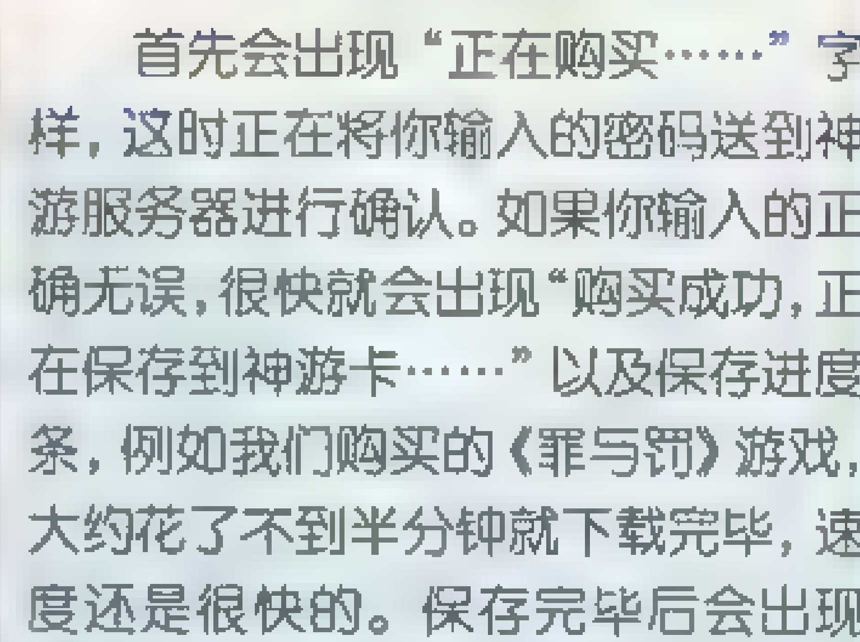

▲三、正在与主机通信

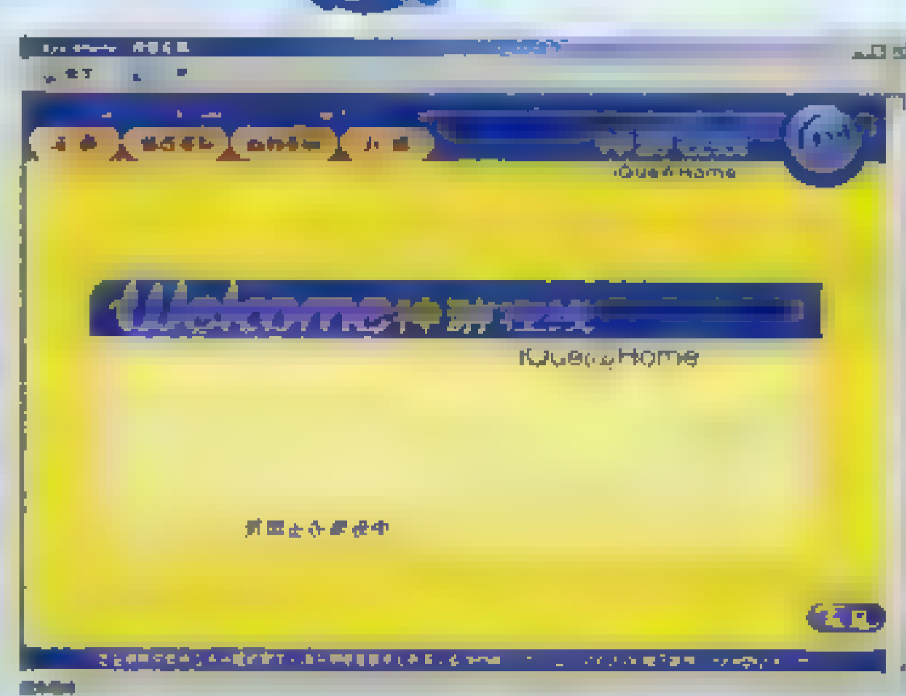

▲四、正在保存到神游卡


▲五、购买成功

首先会出现“正在购买……”字样，这时正在将你输入的密码送到神游服务器进行确认。如果你输入的正确无误，很快就会出现“购买成功，正在保存到神游卡……”以及保存进度条，例如我们购买的《罪与罚》游戏，大约花了不到半分钟就下载完毕，速度还是很快的。保存完毕后会出现“购买成功”的字样。这时就可以将神游机接回原来的线缆去爽快一把了！

总结报告





从试用的感受来说，加油装无论是软件安装还是硬件安装都十分简单，特别对于平时很少碰电脑的电视游戏玩家来说无疑要方便许多。在程序使用方面，神游也做到了最大程度的简化，从进入程序到游戏购买成功，总共不过点击几次鼠标而已。不过令人稍嫌不快的是，神游俱乐部的社区页面从测试开始到现在一直是“页面正在建设中……”，这样一个可以让厂商和用户用最直接的方式交流的板块一直处于闲置状态着实可惜。总体而言，加油装的出现，对神游机的普及会起到一定的积极促进作用，虽然神游机在现在看来有些落伍，但是对于几乎没怎么接触过N64的中国玩家来说，可以弥补很多错过的大作，特别是神游公司非常用心地对这些游戏进行了中文化，大家玩起来也没有什么语言障碍。根据我们的调查，某些地方神游机只需298元即可入手，加油装和神游票也不过48元一张，主机和游戏的售价也非常低廉，入手一台神游机算是不错的选择。

WANTED 通缉令

游戏动漫园 GAME & A.C. GARDEN

(2004-12-A) UCG动漫部第874号

检察员：D·S、卡伦

今年入秋以来，动漫世界案件频出，给人民群众的财产及生命安全带来了巨大隐患。本着严肃法纪、违法必究的法制精神，"游戏动漫园"此番重拳出击，重赏通缉以下要犯，藉此为广大读者们敲响警钟，并提醒大家增强自我防范意识，一旦发现貌似下列疑犯者，请立刻与动漫园保安科联系，赏金优厚，不容错过！

姓名 迪奥

通缉编号	U-ACG-01
通缉级别	B
家庭出身	伦敦郊区的贫民窟
登场作品	《JOJO冒险奇遇》
推测年龄	20～90岁
职业背景	吸血鬼
体貌特征	金发青年，举止优雅，谈吐不凡，具有诱人的邪恶魅力。

罪行描述

1. 虐杀小动物。
2. 企图谋杀贵族乔斯达并霸占其财产（未遂）。
3. 谋杀（受害者不计其数）。
4. 涉嫌诱发沉船事故。
5. 指使手下制造多起恐怖事件。
6. 伤害埃及政府官员。

特殊能力

1. 将人类变为吸血鬼。
2. 引发替身使者的潜能。
3. 停止时间。

姓名 志志雄真实

通缉编号	U-ACG-02
通缉级别	C
家庭出身	幕府末期某武士家庭
登场作品	《浪客剑心》
推测年龄	30岁
职业背景	剑士
体貌特征	仿佛木乃伊一样全身被绷带缠满，眼神邪恶，随身带着一把刀身布满细小锯齿的名刀"无限刃"。

罪行描述

1. 私自械斗并致人死伤。
2. 抢劫钱财。
3. 组织建立反政府武装。
4. 大面积纵火。（未遂）
5. 拘捕并严重伤害政府秘密派遣来的特种部队。

特殊能力

1. 冷静的头脑与卓越的领导才能。
2. 天下无双的剑术。
3. 自燃。

姓名 鬼眼王

通缉编号	U-ACG-03
通缉级别	A
家庭出身	中国青海省三眼族
登场作品	《3×3只眼》
推测年龄	无限
职业背景	三眼族之王
体貌特征	不固定，时而是体态臃肿的大叔，时而是潇洒倜傥的帅哥。

罪行描述

1. 以暴政统治族人。
2. 用极端残忍的手段镇压起义百姓导致三眼一族几乎全灭。
3. 强迫其他的"三只眼"与其举行"人化之法"。
4. 纵使部下伤害他人。
5. 非法占据月球部分区域。
6. 使全人类面临种族灭绝的危机。

特殊能力

1. 压倒一切的魔法力量。
2. 制造只属于自己的忠实仆人，"无"。
3. 多重人格。
4. 制造人类

姓名 桃生封真

通缉编号	U-ACG-04
通缉级别	C
家庭出身	东京某普通家庭
登场作品	《X》
推测年龄	18岁
职业背景	学生
体貌特征	身着普通高中制服的大男孩，总是带着自信的微笑。

罪行描述

1. 犯罪组织"地之龙"的首脑成员。
2. 宣扬末世审判等封建迷信活动。
3. 破坏大量高层建筑物并导致人员伤亡。
4. 诱骗他人加入组织。
5. 持械行凶。

特殊能力

1. 对他人进行精神攻击。
2. 具有着双子星的固定宿命。

姓名 女娲

通缉编号	U-ACG-05
通缉级别	S
家庭出身	异星球
登场作品	《封神演义》
推测年龄	数亿岁
职业背景	创世主
体貌特征	典型的"E·T"式外貌，属于甫一露面便会被国家安全局带走的那种。

罪行描述

1. 非法入境（地球）。
2. 破坏自然环境与生态平衡。
3. 用高科技手段制造人类，极度藐视人权。
4. 在暗中主宰着地球上全部生物的命运，反复破坏世界后重建并以此为乐。
5. 对伏羲（太公望）有非分之想。

特殊能力

1. 造人。
2. 强大的精神力与法术。
3. 制造魔法结界。

姓名 格里弗斯

通缉编号	U-ACG-06
通缉级别	B
家庭出身	中世纪欧洲战乱时期某平民家庭
登场作品	《剑风传奇》
推测年龄	20岁
职业背景	神之手
体貌特征	一头银色长发的英俊青年，皮肤白皙，气质高贵，胸前有一个古怪的红色肉块状挂饰。

罪行描述

1. 组建非法武装集团——鹰之团。
2. 劫掠贵族及富豪。
3. 涉及情色交易。
4. 指使手下暗杀政府要员。
5. 与未成年少女发生性行为。
6. 背叛并牺牲同伴。

特殊能力

1. 话语有巨大的影响力，可以催眠他的听众。
2. 可用挂饰"贝黑莱特"召唤出"神之手"。
3. 不老不死的肉体。

姓名 D伯爵

通缉编号	U-ACG-07
通缉级别	D
家庭出身	不详
登场作品	《恐怖宠物店》
推测年龄	不详
职业背景	宠物店老板
体貌特征	有着中性美的黑发少年（女？），瞳孔分为金银二色，经常身穿唐装，爱吃甜食，周围聚集着各式各样的奇特生物。

罪行描述

1. 走私、贩卖珍禽异兽。
2. 涉嫌私藏人口。
3. 与多起疑似自杀案件有牵连。
4. 对他人施以心理催眠。
5. 经常与消费者签订“本店概不负责”之类的非法条约。

特殊能力

1. 可以与任何生物自由地沟通。
2. 隔代继承记忆与相貌。

姓名 阿卡菲尔

通缉编号	U-ACG-08
通缉级别	A
家庭出身	由外星人制造的人类领袖
登场作品	《强殖装甲》
推测年龄	数千岁（不含冬眠期）
职业背景	十二兽神将之首
体貌特征	身着白色西装，体态修长，面孔俊秀，双耳略尖。

罪行描述

1. 建立反联邦政府组织“科诺斯”并成功征服世界。
2. 随意进行人体试验。
3. 向人民灌输“兽化”思想。

特殊能力

1. 制造出兽神将作为手下。
2. 以意念操控兽化兵的行动乃至生死。
3. 拥有足以匹敌“神”的能力与潜质。

姓名 仙水忍

通缉编号	U-ACG-09
通缉级别	B
家庭出身	品学兼优的三好学生
登场作品	《幽游白书》
推测年龄	30岁
职业背景	叛变的灵界侦探
体貌特征	背头，额上有一颗黑色的痣，平时总是喜欢穿着一身黑色紧身衣。

罪行描述

1. 人类剿灭委员会的首脑。
2. 妄想打开魔界洞窟令魔族入侵人间。
3. 假装纯情欺骗美貌男子。
4. 竟然敢与伟大的卡伦我同一天生日……

特殊能力

1. 言语有极大的诱惑力。
2. 拥有七重截然不同的人格。
3. 身为人类却有着S级妖怪的实力。
4. 残杀人类。

姓名 夜神月

通缉编号	U-ACG-10
通缉级别	B
家庭出身	警察世家
登场作品	《死亡笔记》
推测年龄	19岁
职业背景	学生
体貌特征	淡黄色头发，外表俊朗，由于身分的缘故平时都是穿着一身学生装。

罪行描述

1. 以“神”的名义杀死一切他觉得有罪的人。
2. 以“神”的名义杀死一切虽然无罪但却妨碍到他的人。
3. 以“恋人”的名义欺骗未成年少女。
4. 以“不知情的好心人”的名义欺骗别人说出名字然后将其杀死。
5. 像这样的家伙竟然能成为主人公，这就是他最大的罪。

特殊能力

1. 在死神笔记上写上别人的真实姓名以及死法就能令那人死于非命。
2. 高得令人发指的智商。
3. 学习万能、运动万能。

动漫情报站

A.C.G EXPRESS

《MACROSS ZERO》最终卷发售

在10月25日，《MACROSS ZERO》的最终卷《鸟人》发售，而这部我们追了三年之久的作品也在平淡中拉下了帷幕。由于本作的风格与前系列作品大相径庭的缘故，自从第一卷发售以后便饱受争议，而第四卷和最终卷更是让批评声达到了顶点。虽然空战场面还是一如既往地精彩，但却依然无法令“《MACROSS》系列”的忠实FANS满意。

《钢之炼金术师》原声赢得ORICON冠军

长达52集的超人气动画《钢之炼金术师》刚刚于前不久结束，而其最新推出的原声带——《钢之炼金术师 COMPLETE BEST》在发行首周即获得ORICON专辑榜冠军，首批销售量即达10万9千张！在唱片中献声的共有色情涂鸦、彩虹以及ASIAN KUAN-FU GENERATION等总共八组著名组合。而以动画主题曲合辑原声带得到冠军的《钢之炼金术师》则成为了史无前例的神话！

《变形金刚》最新作即将放送

近日，TAKARA、爱知电视台以及WEVE联合召开了《变形金刚 银河之力》的记者招待会，宣布这部广受期待的作品将于明年1月8日开始播放，共52集。

这部《变形金刚》的最新作发生于巨大黑洞不断吞噬星球的时代。星辰柯博文和神力麦加登相互争夺可以还原所有星球的上古遗物“行星之力”。而整个故事也将围绕着拯救宇宙，拯救故乡的线索展开。

本作的制作方为著名的GONZO公司，而动画总监督则是《ONE PIECE》的监督角铜博之。

《龙之谜》之父最新作动画化

由三条陆原作，稻田浩司担任漫画的《龙之谜》可以算得是上勇者冒险类漫画的最高经典之一，即使直到今天仍有不少人对其推崇备至，虽然本作也曾被改编为动画，但影响力却远不如漫画版。而在最近，另一部由这两位合作的作品《冒险王BEET》也已被改编为动画版。截止到10月28日，动画已经播出了5集，不过受欢迎程度只能算是一般而已，希望今后它能有更好的表现吧。

被改编为电视剧的拉面漫画

日本真是个神奇的国度，古有小厨师端出一碗豆腐汤便号称自己找到了中华5000年的奥秘，今有拉面师傅闯入银屏舞台。由河合单创作的美食漫画人气作品《拉面发见传》日前已经决定将被改编为电视剧，不过演员的人选目前还未确定。

《最终兵器彼女》真人版拍摄开始

在2003年，高桥真的著名漫画《最终兵器彼女》曾感动了无数人，这部以末世恋情为主题的漫画也曾被改编成动画。而在最近，本作又有了新的消息，首先是在2005年夏天将会推出TV版动画的DVD版本，而在其前后还将会推出新作OVA的前两卷，不过更令人惊喜的是，真人版电影的《最终兵器彼女》也将于2005年秋上映，女主角千濑的扮演者则暂定为著名影星前田亚季。

《AIR》剧场版延期至2005年

原定于年末上映的《AIR》的剧场版动画已经确定将无法在年内上映，据官方网站的消息，这部广受原作FANS期待的作品将会延期至2005年初，而根据游戏改编的TV版动画则将于2005年1月在日本TBS系BSデジタル局BS-i播出。

游戏动漫园、Gamehalo游戏动漫园 联合调查

1. 您是否对本期动漫园的内容感兴趣？理由是什么？
2. 您最希望在动漫园中看到什么版块的内容？
3. 您认为动漫新闻在本栏目中应该占多少比重呢？
4. 本期Gamehalo游戏动漫园的内容是否能令您满意呢？
5. 您最希望在Gamehalo游戏动漫园中开设哪些新内容？
6. 您最希望Gamehalo动漫园对哪部动画或漫画进行介绍？
7. 您对这两个栏目还有什么其他意见？

请将邮件发到gallery@ucg.com.cn，您的意见对于我们办好这个栏目将有着非常大的帮助。

自由谈 PLAYERS' FORUM

> 秋天来了，天气凉了，一群大雁往南飞，一会儿排成“自”字，一会儿排成“由”字……暑假一过，秋天的迹象便越发明显了，学子们似乎在这个时候更容易有所感悟。于是乎，这一次的自由谈选择了三篇学生朋友的作品，文章的风格类型可以说在自由谈中很少出现，散文与诗歌。《九月》表现的是作者刚刚进入新环境时的不安，而《纪念卡学君》顾名思义是对一位志同道合的朋友的思念，看了这样的文章让我不由想起了自己的学生时代……至于《凝梦》，大家看过(或唱过)之后或许也会像胜负师一样拍案叫绝。

九月

文 加加不鲁根

ONE

夏天将在九月走过它最后的一段旅程，在天空中肆虐了三个月之久的太阳也将会在这个月里收敛起他那幅张牙舞爪的嘴脸，从此变得温柔至一塌糊涂。邻居家的大花对于九月的来临表现出了极大的欢欣鼓舞，终日兴奋地汪汪乱叫。有的时候，大花在见到我之后便会将它的前爪搭在我的腿上，用它那双天真无邪的狗眼深情地望着我。我知道它很高兴，因为它终于不必再在炎炎烈日之下披着一身厚毛吐出它的舌头痛苦地喘息了。我明白，一只狗的快乐其实很简单，可是作为灵长类动物的我呢？在九月的天空下，我应该摆出怎样的表情呢？

TWO



我在九月实在是算不上快乐，这当然不仅仅是因为太阳在空中停留的时间越来越短从而使我费尽九牛二虎之力才借到的《我的太阳》没有了用武之地，更加重要的是，九月之于我，意味着离开？我将会拎着我的行李去一个南方的城市继续我的学业，这让我很是不爽。于是在八月底的时候我便开始不知所措，迷茫得如同腊月中的某种家畜。我知道告别可以传递的感情是丰富多彩的，同样是“《FF》系列”，《FFⅨ》中齐丹与公主在游戏尾声告别的时候，他的眼中闪烁着的是让人分外强烈的自信，而到了《FFⅩ》，当泰达将要消失在尤娜的世界中时，他的眼神中隐藏的是浓得几乎化不开的忧伤。相比较之下，我的告别并没有大喜大悲，因为一切身不由己。

生活在别处，这个被无数人引用到泛滥的句子，终于在九月向我敞开了它冷漠的臂膀。

THREE

顾城说过，看天亮起来是件寂寞的事。

于是我在九月的第一个早晨享受了寂寞，车窗外的风景正在飞快的向北逃亡，狼狈得如同《钟楼3》中可怜的少女。车厢中的人纷纷起了床，于是许许多多碗方便面所发出的等待成熟的气味便飘荡在了车厢中，这气味让酒足饭饱的人们感到恶心，而让那些肚子里面空空如也的人们望眼欲穿。这种气味慢慢地将我笼罩，唤醒了我内心深处尘封已久的回忆。那是四年以前初三的暑假，刚刚买了PS的我疯狂地玩着一款又一款的RPG，由于那一段时间我的父母都在出差，于是没有了伙食保障的我便从超市里买下了数量惊人的方便面。那段时间里，我的房间里总是游走着方便面的气息，弄得我很长时间里都对方便面产生了心理障碍，一见到方便面花花绿绿的包装袋就会立即体会到晕车晕船的感觉。事隔多年之后，我竟然又一次邂逅了这种曾经记录了我为了游戏而疯狂的气息，于是恍惚之间，昨日重现，我又一次看到了那个在凌晨一点打败了最终BOSS之后兴奋地在地上疯狂转圈的小家伙，一切都是那样的真实，真实得又令我找到了久违的感动。



▲门采尔习作《火车乘客》。

FOUR

这座南方的城市用摄氏37度的高温热情似火地为我接风，于是刚刚下车的我便立刻汗如雨下，并且气急败坏地企图学习大花利用吐舌头的方法来降低体表温度。我拎着行李来到了出站口，那里密密麻麻的人群让几乎接近精神崩溃的我嚎啕大哭。不过好在多年之前我也曾在炎热的夏天里于一个空间狭小的街机厅中体会过这种接踵摩肩的感觉，否则我对自己是否能以两脚直立行走的姿态从这个火车站中全身而退不抱有任何的信心。



当我终于理解到了所谓“HALF LIFE”的深刻含义的时候，车站外的出租车拯救了我，当我一头扎进空调包围的空间中的时候，我就像是在火之大精灵伊夫里特的洞窟中找到了一个冰箱一般地乐不思蜀。

在车体的轻微颠簸中我打开了GBA的电源，对于窗外的所谓城市风光我丝毫不感兴趣，它们不过是一些刺破苍穹的凝固水泥而已，如果没有故事在其中发生的话，水泥就将永远是水泥，这一点毫无疑问。在前进的过程中，那个开车的中年人一直在用一种近乎神圣的语气向我宣传这座城市的种种牛X之处，而我则是礼节性地用一个简单的“啊”来表示我的同意。

车停在我们校门口的时候，我操纵的波斯王子正借助时之沙的力量从一个布满了尖刺的陷阱上面拔地而起，从而避免了一种极其不雅的牺牲方式。我多想也拥有同样的力量啊，这样的话我就能阻止九月的到来，只可惜我不是王子，而且虽然透过车窗我能看到一些建筑用的沙子，但是它们显然并不具备让时间倒流的能力。我知道把游戏当成现实是一种很弱智的行为，然而我却总是管不住我自己的大脑，这种行为自从我刚上小学的时候便初见端倪，那个时候，我为了能学会《街霸》中隆和肯的升龙拳便对着家中阳台上挂着的衣服苦练技艺并乐此不疲，直到那些刚刚洗干净的衣服落地之后才罢手。这么多年了，我的这一习惯只有量变而并没有质变，由此可见，我是一个固执的可怕的家伙。

“到了。”司机说。

FIVE

九月慢慢的划过了时光的面容，我在学校中也渐渐地习惯了奔走于宿舍教室食堂这样三点一线。这样单调而机械的生活，就如同迷宫中的踩地雷，一场战斗接着一场战斗，很容易便会厌烦。虽然如此，但是不知不觉之间，主人公的队伍就慢慢地成长了起来。也许，这个九月就是我人生游戏中的一个迷宫，我要在这个迷宫中努力战斗，学会长大。

秋天真的来了。同寝室的老四哀叹道这是一个美女纷纷隐藏起自己美丽曲线的季节，语气伤感得令人怆然涕下。这个时候，我们正站在寝室的阳台上看着宿舍区里进进出出的人们，那其中大部分是女生，长相令人眼前一亮或是眼前一黑。

在九月的最后一个十天里连续下了好几场雨，然后天气一下子就冷了下来，于是寝室天花板上的小吊扇便也失去了存在的意义。学校又要开始实行晚间熄灯制度了，断电第一天晚上的23点整，整个宿舍区准时陷入了黑暗，

正坐在电脑前用模拟器玩《吞食天地》的老二和老三同时惨叫了一声，声音划破黑暗，凄厉无比。

我走到阳台上，发现黑暗的宿舍区已经沸腾，所有的男生都在用呐喊来表达他们的不满，那其中还夹杂着暖壶与地面亲密接触时所发出的清脆响声，喧嚣刹那间便席卷了整个校园，就像是傍晚时分的菜市场一般。空气中飘荡着生活的气息。

于是我便在九月下旬的这个深夜与大家一起呐喊了起来，拼命的呐喊，就算是我向这个浮生九月的告别仪式。

纪念卡嗲君

文 幻雨蓝雪

忘不了卡嗲，高高的个子，很瘦，浓眉大眼还有着韩国人般白净扁平的面庞，加之如午后阳光般灿烂的笑容，让他拥有成为帅哥的必然条件。可惜造化作弄人，由于基因不好，他脸上那纯天然的又浓又密的撒达姆氏络腮胡子使其美观度大跌，真实情况可谓丑得惊动了党。

忘不了高一开学那天上午，卡嗲只身前来报道，放下包袱他挥着手臂，对我们说的第一句话是"玩《WE》的兄弟跟我冲"。那一刻，大家都笑了，原来都是同道中人。从此大家即使是日落而作日出而归都形影不离。



然而大自然要是有魅力的，嫦娥小妹的月亮闺房也有阴晴圆缺的时候。红军二万五千里长征N年后的一天晚自习，卡嗲早退了5分钟，捷足先登去帮我们占机器。正在两台21寸国产TCL王牌一前一后喊出"哇鹿杀卡，温拧伊咧文"时，班主任"灭绝师太"神龙见首不见尾似地在卡嗲身后若隐若现，可此时卡嗲浑然不知，一如既往愉快地跟着喇叭两次把口号高声翻译成中文"哈里路亚，我爱采野花"。翻译仪式毕，卡嗲向右看齐正巧发现刚走到机房门口的我们，我们向前看发现他身后尤抱批琵琶半遮面的师太，师太顺着卡嗲的目光看向了门口，可她只看到几个人影一闪而过，头上冒出"？"后不久就又把目光移回到卡嗲身上。于是乎师太怒槽满，一掌把卡嗲从椅子上逮了起来道："看不出你小子坐在那不动声色，我还以为是你没有感觉到我的存在，原来是在暗地里琢磨如何引开我的注意力然后乘机溜走啊。"凭良心说话，卡嗲真的没有注意到师太在他身后，所以也不可能思考怎么脱身了，但是师太不这么认为，她边把卡嗲往学校方向拽，口里还念念有词："甚矣，汝之不慧，更高明的招式应该是用手指指向天空然后尖叫：'啊，飞碟！'"

翌日班会课上，师太将"夜出仅为打电游"作为头条新闻播报，并自称看到的游戏画面充斥暴力血腥不堪入目，对卡嗲以及我们进行点名批评，害得我等在众美眉面前颜面无存。对此我们感到十分震惊：她是怎么知道我们单位的成员名单的？然后我们不约而同地想到了卡嗲。我很希望各位现在看到的是一篇赞美主人公的小说，这样卡嗲就一定会被写成英雄角色。遗憾的是我写的是记叙文而不是小说，小说跟现实的差别就是现实往往让人感到无奈。在厕所中的逼供让卡嗲承认了是他泄的密，然则卡嗲的表情看上去确实很委屈，他向我们哭诉了他那痛苦的经历："兄弟们这不能怪我呀，师太昨晚是用了手段的，那是屈打成招呐，如果我再不说出团员们的话，'办公室'三字就极有可能改为'停尸房'。"哎，古人有云："常在河边走，要被打湿脚。"就连华仔都说："出来混，迟早要还的！"最后，我们本着好兄弟有福同享有难同当的最高原则，一同欢笑着从厕所里走了出来。

卡嗲什么游戏都玩得不错，还特别擅长即时战略类游戏，本单位的一切星际魔兽战书都是由卡嗲接手。可是有件事我不得不披露：卡嗲的《KOF》水平就跟牛粪一样臭。卡嗲十分热衷于自吹"打NPC总是一挑三太没有挑战没有追求"，一心只想在VS中求得一败，于是我和他坐在了《KOF98》台前。注意到他选的分别是拉尔夫、大门五郎和克拉克时，他诠释"因为他们武功简单，易学易懂。"然而当这三人一次又一次地横尸在我八神的皮尔卡丹下时，我确信了他的《KOF》技术还只停留在按键水平。随后卡嗲笑了，他说："我是让你的。让你，并不是因为我爱你，而是因为我怕你不爱我。"……

这天是高三开学报到的日子，通宵之后的我们一路凯歌回到寝室，却谁都没有注意到卡嗲那本可以称做"窝"的床铺收拾得一干二净，直到我们发现了在电话底下卡嗲留给我们的信：

兄弟们我走了，10：45的火车，不为别的，只为了能考上好的大学。原谅我没有事先告诉你们，因为我怕看到你们熟悉的脸上那一双双悲伤的眼睛。大家努力，大学再见！我们不仅要打一辈子游戏，更要做一辈子兄弟。



放下了信，不知是谁第一个冲出了寝室，第二个，第三个……TAXI上，大家都很有默契地沉默不语，各自回忆着卡嗲的点点滴滴。我每次没考好就写文字诽谤伟大人民教师，诋毁考场后勤人员，质疑改革开放的伟大成就，影响社会的安定团结……卡嗲总是第一个抢去看，并且非常热心为我表达的想法寻找事例材料。有次C失恋了，虽然C痛苦但在我们面前笑笑咧咧，我们都以为他没事了，说了两句就没管他，卡嗲却深切地感受到了C的伤痛，那晚他和C在阳台上聊了一宿，他也聊到自己的失恋。那晚我是失眠的，因为我们都听到了……

到了站台，只听见咔嚓咔嚓伴随着"火车叨位去"，我们的眼睛都红了。我发言这是通宵熬的，大家微微地点了点头，默认了这个可能是事实的解释。

今天是2004年9月5日星期天，我不回家，大家也都没有回家，为了一个明确且一定要去实现的理由：考上好大学。卡嗲君，大学再见！

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

凝梦

作词 月音天琴·灵

这是《FFTA》主题曲《白花》的中文版歌词，伴着音乐就可以唱。写的不好，多多包涵。

如何演 来自远古的诗篇
如何鉴 消散千年的预言
如何解 那段凋零折翼的誓言
如何念 唤醒落虹的沉眠

用怀缅 追逐消逝的明天
用神殿 尘封文明的垂茧
用墨砚 记下绝爱最末的笑颜
用琴弦 奏出世界的变迁

风吹雨飞月下是谁静静呜咽
飘散的清霜是谁让它化成红莲
凝固的星光是谁让它破碎飞溅
走进轮回又会回到几世几年

云烟总会有段传说镶嵌
雪花又会如何滴出思念
如果一切尽在无言之间
走过天堂旁边悄悄留下冷羽一片

握住时间将它化成神剑
斩断云空划破所有眷恋
握住命运打开善恶之间
站在暗夜之巅轻轻洒下幽梦一帘

没如果 如何把希望雕琢
没烟火 如何让绝望闪烁
没神佛 谁又能把宿命运筹帷幄
没魂魄 是否信念会浑浊

再疑惑 直到岁月被湮没
再蹉跎 等到灵魂剩轮廓
再开拓 又有谁能将真爱临摹
再回溯 停在无边的寂寞

千转万世人间就如一块琥珀
回旋着八面玲珑照亮一湾天国
若不知所措那就不必坚持执着
羽化之后就会只剩浮云朵朵

谁说要象苍穹放荡洒脱
伴着月迷风影与梦对酌
笑傲九天点破所有沉默
原来布满星星的天空是如此婀娜

犹记幻世录的那页漂泊
只为追忆那迷失的承诺
就算末日会在瞬间坠落
我会在落樱的最初幻想等你走过

映着星辰挥动魔法扫帚
画出白花将夜染成白昼
透过云端凝望思念流走
原来凝在远古的眼泪是如此温柔

若还能将祈祷慢慢拼凑
让我飞过银河飞过宇宙
让我一无所有只剩守侯
就算与你共舞的幻境是黄泉入口

绯天切花谁能说出理由
为何彷徨总是没有节奏
为何沉沦注定没有尽头
原来最终幻想的最终是一切分手

主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF STYLE

投稿须知　形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后，画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn，稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

阿修罗的地狱传言

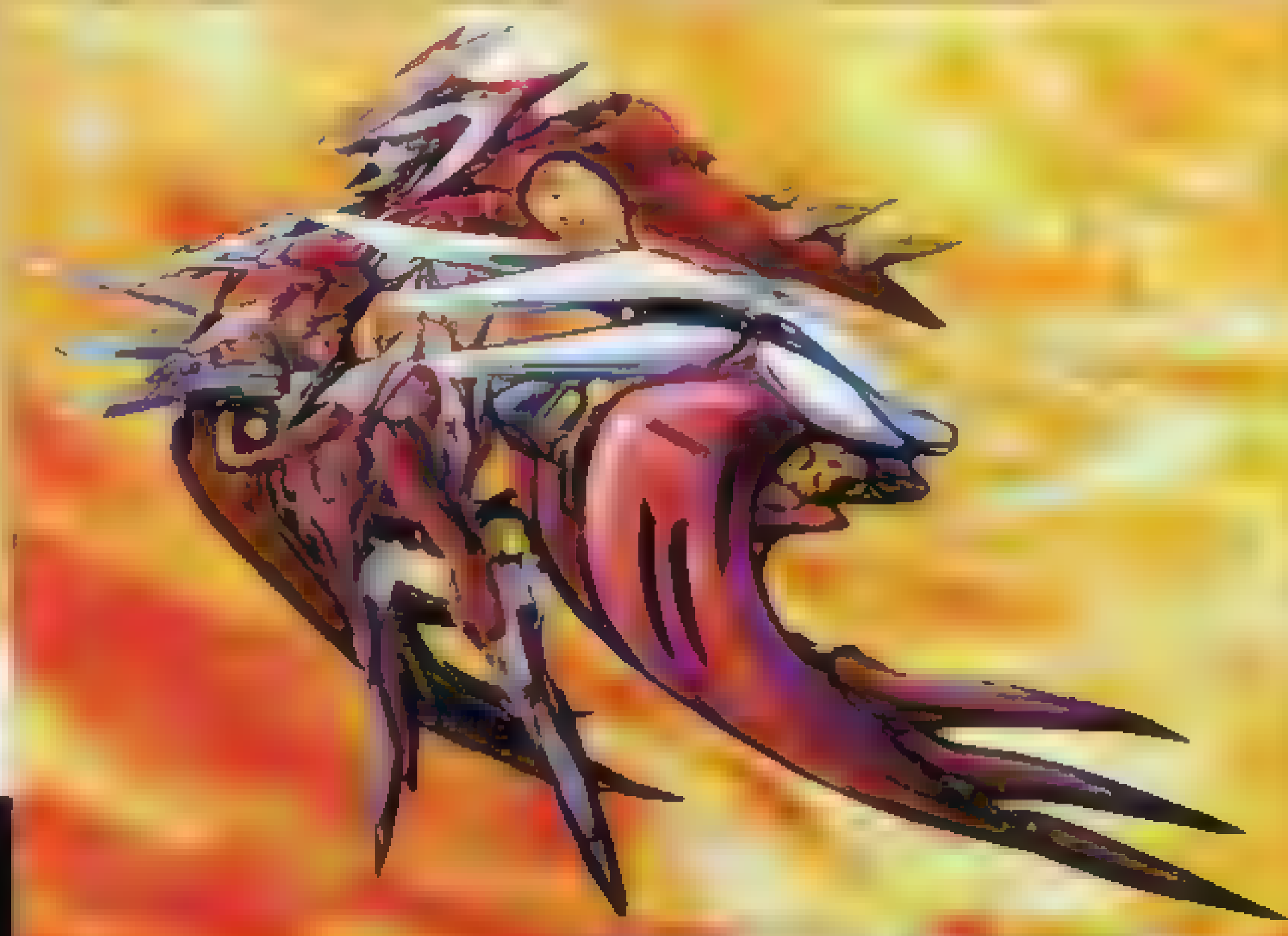
抽了一个小空回家看了一下二老，恰逢重阳佳节，真是巧啊！虽然杂志上市时节日已经过去了，阿修罗还是要在这里提醒各位画友和玩友，不要忘了家中老人长久以来对自己的照顾和关心，向他们问个安。

回到办公室一看可不得了，短短几天里咱们栏目的邮箱就要被各种投稿塞爆了，而当中的精品比例也比以往更高。难不成是秋高气爽让大家灵感大发？不管了，这次就先给大家放上其中的一部分吧！

南京·KAZUYA

◀KAZUYA兄近来绘制的两幅长卷（另外一幅在右手页最下方），请大家将杂志逆时针旋转90度，这样才能看个明白！《火影忍者》自然不用阿修罗多言，那幅《剑风传奇》可是气魄十足啊！绝赞绝赞！

重庆·黄永丰



▶此画名为"雀王机"，但是作者再三声明画中机体和《机战》里的龙虎王没什么关系！我觉得也是……就算是Banpresto原创机也是里昂系列的AM！

上海·姚斌



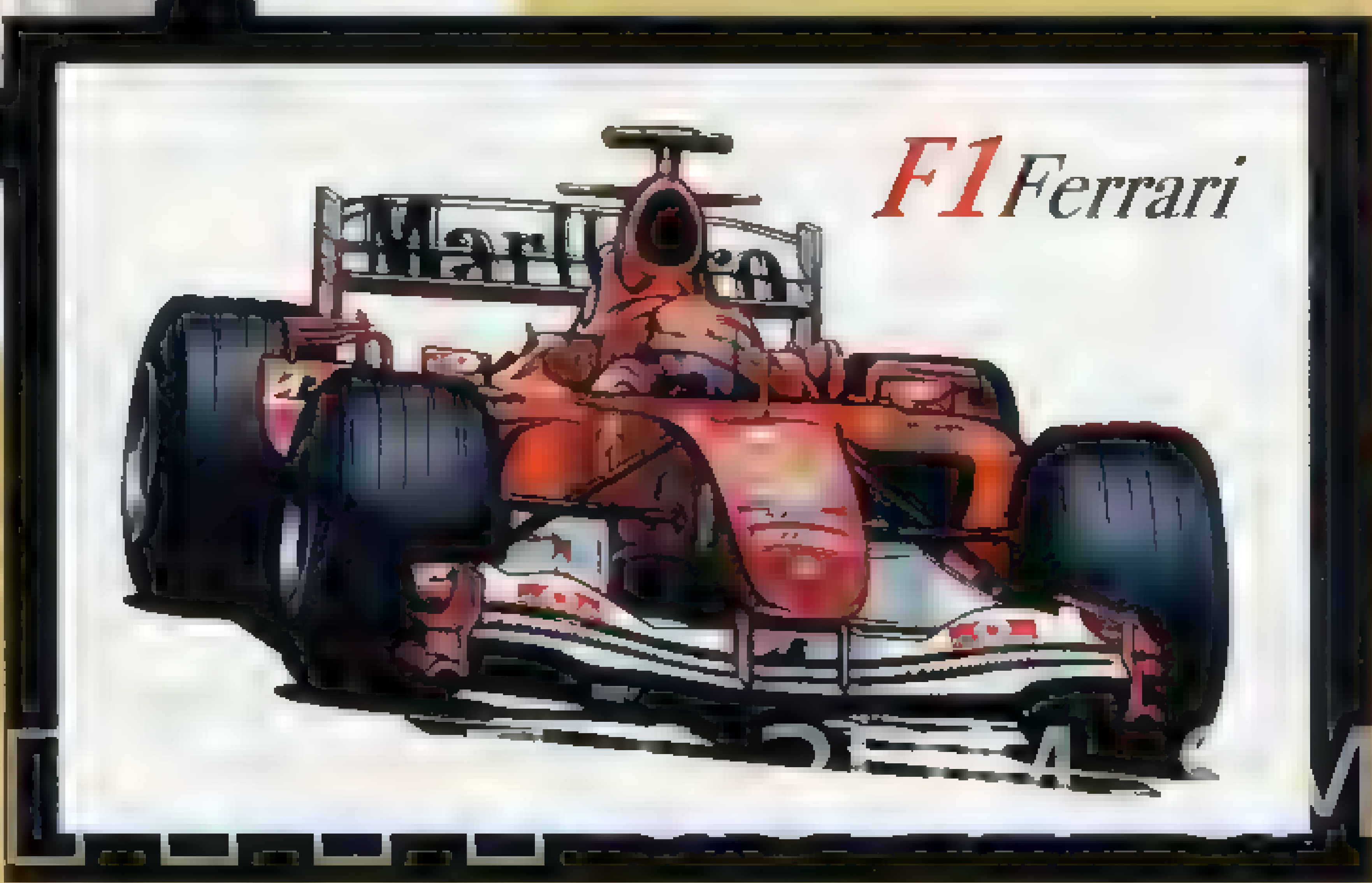
▲上色技法大赞！作者自称初学者即有此成就，真令阿修罗汗颜啊！不过这画中的红发女子究竟为何许人也，费解费解？

芷江·朱云鹏

北京·赵正



▲这幅画还有很多地方可以改进，但是人物的神情却画得不错！建议作者再进一步锻炼一下自己的基本功。



▶F1赛车啊！为了庆祝上海成功举办这样大规模的赛事，我们也不得不推出相应画稿啊！作者的画功令人称赞！

"画聊吧"开张告示

阿修罗自从接手"画廊"这个栏目以来，所坚持的都是阳春白雪的路线，对于甄选稿件的要求很高。相信有的画友肯定会对此表示不满。当然，阿修罗相信，大部分画友除了希望自己的稿件能被录用以外，也都愿意在这个栏目中看到一些出色的作品。

然而光靠看是无法提升自己的绘画水平的！怎么样才能让大家在欣赏我们这个栏目的同时可以学习绘画的技巧呢？阿修罗突发奇想，决定每期开设一个"画聊吧"子栏目。"画聊吧"的目的是让画友们可以互相交流一些绘画的心得，虽然参与我们栏目的画友中有一些的确是专业人士，可也有不少水平较高的业余作者。别人是怎么"自学成才"的呢？或许你可以通过"画聊吧"略知一二。

为了能让这个子栏目火起来，阿修罗希望每一名画友在给我们栏目投稿的时候都能够随信件(电子邮件)附带一些作画中感悟到的东西，或者一些作画的心得。希望高手能够知无不言、言无不尽，不要将秘诀一人独占。而刚入门的画友们虽然在画技上还有所欠缺，但是或许会产生一些高手也未必能够想到的灵感呢

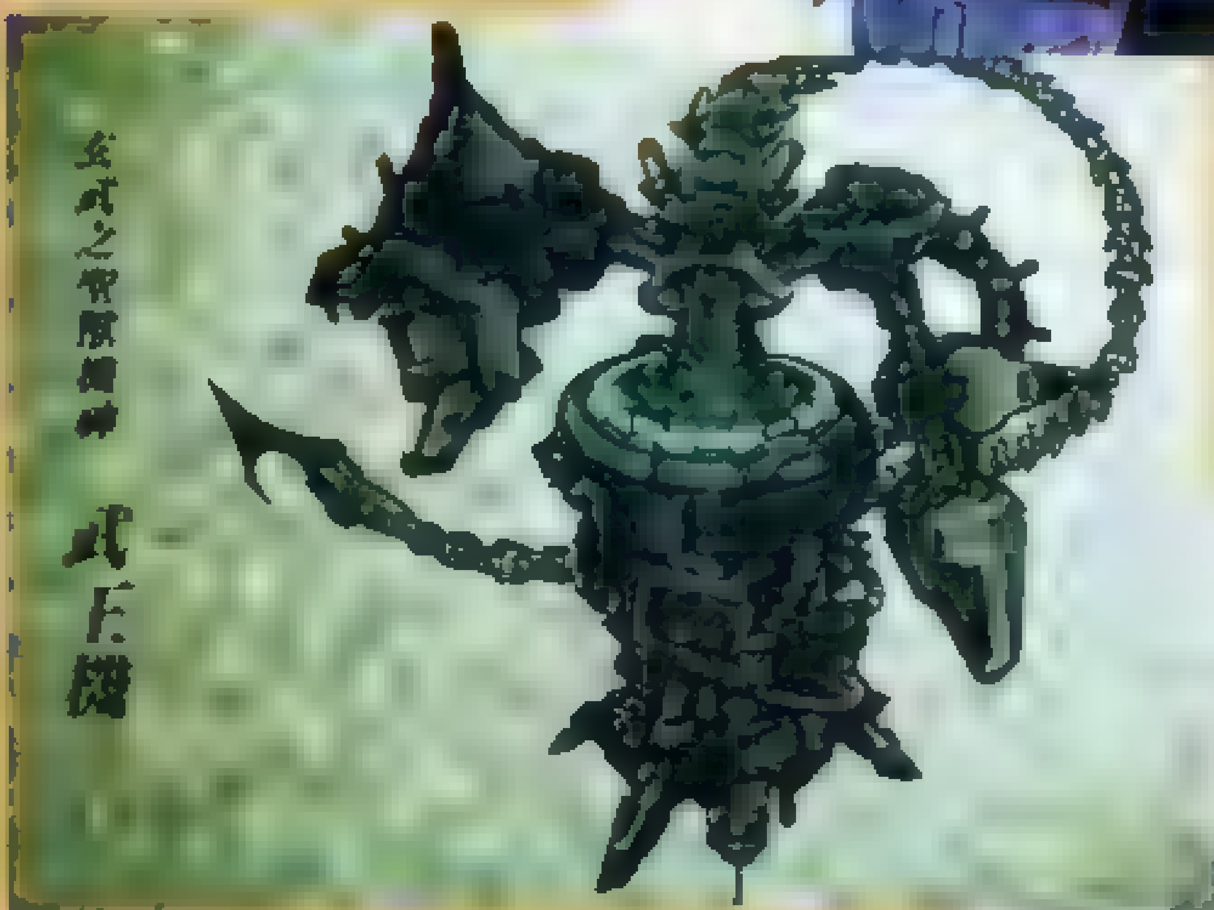
最后，阿修罗正式向广大"游风艺苑"栏目的支持者们征集"画聊吧"的绘画心得。心得被采用的画友除了可以在栏目中刊登上大名以外，还将获得我们赠送的小礼物！请大家一定要支持这个全新的子栏目啊



杭州·苍真

▲这个号称真人版的"红色哈雷侠"(Oh yeah)和"李阿宝"(……)，上方人物的脸极度接近某天王，而下方人物原型据说是"×小龙"……(大家请自己准备番茄蛋花汤！)

重庆·黄永丰



▼"武王机"也出现了！(阿修罗无语中……)当然龙虎王的原设计师富士原昌幸设计的武王机绝对不是这样的！(什么？你说只是同名？)

重庆·黄永丰



◀大杂烩的海报式作品其实是相当难画的，在作画之前需要对画稿的整体布局以及每个角色的神态进行长时间的构思才行！作者原创的精神值得表扬，希望绘画技巧在这样的锻炼中进一步得到提升！

开平·魔童



▶这个这个……造型让我想起了《机战IMPACT》里的纯白骑士……大家不要管我，等《OG2》已经等疯了……

南京·KAZUYA



读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn 短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770
网站留言：登陆http://www.ucg.com.cn后，点击页面上方的“意见”

栏目主持 纱迦

☆因为上一期是11月AB合刊，所以这一期的制作时间要比平时长很多，经过合刊224页惊涛骇浪般的“洗礼”过后，想必大家已经等得不耐烦了吧？东京游戏展上公布的大量新作，接下来就会接二连三地上市了，大家可要做好准备哦！

☆合刊受到空前的好评，小编们心里悬着的石头也落了地，特别是UCG八人编辑组，总算是交出了一份满意的答卷。按照惯例，明年春节之前还会推出一次合刊，里面会有权威可靠的2005年游戏年鉴。如果你对年鉴有什么建议的话请来信告诉我们。



☆纱迦上期制作东京游戏展的相关内容用了很多时间，“读编往来”只好减到3页，这期就恢复到正常的4页来。可能是长假刚过，加上合刊热卖，这段时间平信、Email、短信都增加了不少。很多读者还送来不少好料，像潘登朋友总是提供好新闻给我们，在此表示感谢。顺便说一句，现在联通用户也可以订阅UCG的包月短信新闻了！

☆经常有读者给编辑部来信询问一些游戏攻关方面的问题。在这里要提醒大家，最好不要用手机短信来向UCG提出游戏攻关方面的问题。刚开始的时候我们还尽力回答，但后来发现短信回答字数有限，另外也不能输入日文，要说清楚的话非常麻烦。如果有问题的话请来信或发Email告知。在网站留言提问的朋友，请务必附上自己的Email地址，不然没办法把答案告诉你。

☆《死或生Ultimate》美版再次延期（从10月19日延到10月26日）！这已经不知道是《死或生Ultimate》第几次延期了，希望到了10月26日那天它不要再延期。虽然这次延期只延了7天，但已经足以使它错过这期杂志了。因此上期杂志预告的攻略只能取消了……

萨雷的自我介绍

看过上期11月AB合刊DVD的朋友，应该已经认得我们的新小编萨雷了吧？这次就特将他揪出来自我介绍一番，请大家尽力鞭策之！至于小编形象嘛，脸都露过了，就不用了吧？

萨雷 大家好，我是刚刚加入UCG不久的影像编辑萨雷。在合刊的Gamehalo TGS2004 DVD上为大家作现场报道的那个眼镜男就是我啦！虽然TGS已经过去一个多月，但在东京充实的3天和回到编辑部后3天没有沾床的忙碌景象仍历历在目。看到大家对这期DVD的好评，萨雷心里真的是由衷的高兴。以后我会加入到Gamehalo的日常制作中，并参与杂志特企的策划，还请大家多多支持，多提意见！萨雷的玩龄也有十几年了，但在PS2时代因为高考与大学学习而出现了严重的断档。所以到了编辑部后没日没夜地狂打《真·三国无双3》，多边形和胜负师称我“玩一个游戏不难，难的是好几个月每天都玩同一个游戏”。当然现在萨雷已经磨拳擦掌转向《皇牌空战5》啦！

看过合刊《东京攻略》的读者可能还记得我曾在东京游戏展的《DOAU》展台连挑九名日本玩家的事迹，而这个事件的后续是这样的：萨雷回到编辑部，兴奋得不知所以，向传说中的“UCG《DOA》擂主”沙罗挑战。两人大战数合，萨雷获胜3场，沙罗获胜22场。在沙罗斜视的眼神中，萨雷看到他分明是在说：“小样儿，在东洋撒了把野就敢在这广袤中土大地妄称高手？你的《热血最强》白做了？”遂诺诺而退，再也不敢提DOA三字了……

大家来找碴

陈晓：这期合刊中“读编往来”中有一个错误：第207页纱迦在回答一位读者关于“机战专辑”的问题中说：“……实在是出乎我们的意料之外”。这句话有问题，按照纱迦的意思应该是“出乎我们的意料”或者是“在我们意料之外”，如果说“实在是出乎我们的意料之外”，就是双重否定变肯定了（找这个错误是因为我以前也经常犯这个错误，后来被老师纠正了）。祝UCG越办越好！

纱迦 在GOOGLE上搜一搜“出乎意料之外”，居然能找到13300条结果，实在令人无语。不过汉语向来有约定成俗的传统，真要错的人太多，估计就会成为正确的了。以前在《游戏机实用技术》大家来找碴大赛中连夺两期冠军的蜘蛛曾向我们推荐过一本好书《咬文嚼字》，只要长期阅读此书，汉语水平绝对大增！

本期编辑部流行游戏

游戏	人数	编辑
瓦里奥制造 大回转	8人	铭风、马修、纱迦、多边形、胜负师、SOUL、LIKY、萨雷
新魂斗罗	7人	纱迦、GOUKI、多边形、SOUL、胜负师、铭风、沙罗
死或生3	5人	沙罗、GOUKI、纱迦、卡伦、铭风
剑风传奇	4人	卡伦、邪魔天使、阿迪、D·S
WE8	4人	卡伦、GOUKI、阿迪、沙罗
机动战士高达SEED	3人	D·S、沙罗、阿修罗
无尽的明天		
灵魂力量Ⅱ	2人	纱迦、沙罗

本期流行游戏榜真是非常丰富！《瓦里奥制造 大回转》凭借其游戏性大受欢迎，只要玩过前作的人都体验了一下大回转的魅力，而且上述的8人中还不包括3位美编。《新魂斗罗》大受欢迎则完全是因为《魂斗罗》在中国玩家心目中的地位了，不过由于这已是PS2上的第二作，所以受欢迎程度有所下降。而《死或生3》的火热则是因为《死或生Ultimate》要上市了，如此爽快的游戏用来发泄工作压力实在是再好不过了。

10月号动感地带潮流物品中奖名单揭晓！

一等奖：周杰伦亲笔签名CD一张，共十张
二等奖：M-ZONE礼盒一个，共十个
三等奖：M-ZONE T-Shirt一件，共十件



一等奖名单		二等奖名单		三等奖名单	
北京	魏玥	广西	李健	江苏	官键
云南	赵勇	上海	王佳	福建	陈翊
江苏	张明剑	辽宁	吴越	四川	陈冉
河北	张家铭	北京	张磊	云南	何韦岑
江苏	林甲虎	江苏	金丹	湖北	邓智泉
山东	张恩博	广东	陈枫涛	广东	张景赞
天津	张[illegible]	浙江	[illegible]	江苏	喻[illegible]
广东	陈凯涛	贵州	唐[illegible]	山东	邢[illegible]
辽宁	金[illegible]	湖北	牛超	大连	孙军
黑龙	张宇家	福建	王俊杰	北京	陈超



这次为大家献上**ACG同人工房**的《战国无双》COSPLAY图。ACG同人工房创立于2000年，是一个以女玩家为中心的自发集结交流互动的团体。成员都为家用机游戏FANS，游龄都在5年以上，现均为上班族，主要成员4人：MILKY、DARKFORCE、德古拉伯爵和7号傀儡师。ACG只做游戏COS，并且所有COSER都必须为家用机的玩家。这些图拍摄于CHINAJOY，她们的表演非常专业，音乐中还加入了战斗音效和人物关键台词，最后获得了这次CHINAJOY的优秀团体奖和最佳剧本奖，展现了油炒饭们的风采和内涵。

网络用语大集合

湖南郴州 张德全：各位UCG的小编们，你们好！我是一位支持了你们三年多时间的读者，你们出过的东西我基本上都买过。不过进入2004年之后，我发现一个问题，那就是文章中看不懂的词语越来越多——请别误会，我不是说日文单词，我说的是用英文和汉语写出来的某些词汇，像BT、RP、S/L大法、萝莉、咬（很早以前的罗严塔尔房记中通篇都是）等等，其中又尤以《游戏·人》为甚。某些词汇我还能猜出个大概，像BT是变态的汉语拼音缩写，不过另外一些词汇就死活不明白是什么意思了。望编辑能给个解释。

抱歉抱歉。其实这些词语都是网络用语，由于众编经常泡于网上，所以行文习惯难免会受些影响。尽管平时我们已经很注意这方面问题了，不过看来还是有些地方疏忽了。在此就把常用的网络用语罗列一下。列出这些内容并不是说我们以后就会大肆使用，相反今后我们行文的时候会更加注意的。至于那个“咬”，那是罗严塔尔的个人行文爱好，与本刊无关。（笑）

BT：“变态”的汉语拼音声母缩写。

RP：“人品”的汉语拼音声母缩写，类似于运气。

RPWT：“人品问题”，有人品问题即指运气不好。

S/L大法：指通过反复SAVE、LOAD来获得自己想要的结果。

萝莉：小女孩，出自美国小说《洛丽塔》。

BS：“鄙视”的汉语拼音声母缩写。

PLMM：“漂亮妹妹”的汉语拼音声母缩写。

MM：“妹妹”的汉语拼音声母缩写。

GG：“哥哥”的汉语拼音声母缩写。

GF：英语GIRL FRIEND，女朋友。

YY：“意淫”的汉语拼音声母缩写，来自《红楼梦》。

美眉：“妹妹”的谐音。

小白：指什么都不懂却又喜欢装懂的新手。

马甲：已经注册的论坛成员用新的ID注册，泛指伪装。

正太：小男生，来自日语。

JS：“奸商”的汉语拼音声母缩写。

弓虽：“强”的分开型，意思和“强”一样。

走召弓虽：“超强”的分开型，意思和“超强”一样。

表：“不要”的连读型，“表这样”即指“不要这样”。

FT：英语FAINT的简写，指昏倒。

9494：“就是就是”的谐音。

555：“呜呜呜”的谐音，形容哭泣声。

火星：形容消息闭塞却又冒充消息灵通人士的行为，出自《少林足球》。

中国期待游戏榜

从上期开始，我们在排行榜栏目中增加了中国期待游戏榜，同时在“前线狙击”栏目中增加了“期待新作特搜队”这个栏目。有了中国期待游戏榜之后，我们就可以根据中国玩家的喜好，对大家关注的新作进行追踪报道，争取做到这些游戏一有新情报就告诉大家。如果情报够多的话，我们会在“期待新作特搜队”用整页篇幅进行报道。如果只有少量新情报，我们也会在“游戏情报站”的“新作短波”栏目中公开。如果你不想错过你关心作品的任何新情报，就请多给中国期待游戏榜投票吧！

除了中国期待游戏榜以外，我们还开通了最期待中文游戏榜，我们会把玩家最期待汉化的PS2、GBA游戏名向有关方面转告，也许在不久的将来你的愿望就会变为现实哦！

LIFE IS SHORT,PLAY MORE

我是一个初二学生，今天早上，我用一部PS2+200RMB换了台Xbox，换回来后，先是同学说我傻，然后表哥骂我笨，但我还是很高兴。Xbox上的经典游戏虽然不少，但比起PS2的确显得贫乏。想象一下一个“FF迷”没有《FF X》也不可能玩到《FF XII》，又或是一个《忍》FANS再也玩不到《Kunoichi》和《Shinobi》的日子，是不是很郁闷？我仅仅是为了《忍龙》一个游戏，就抛弃了以往的爱好，仅仅是为了少少的快感而已，但是，我觉得这笔交易很值。人只有一辈子可活，一日花15小时学习、七八个小时睡觉，的确挤不出多少时间用以游戏。既然我们只有那么少的时间用来玩游戏，何不随自己所想去做呢？幼稚的游戏觉得好玩，就买来玩，不用担心旁人耻笑；冷门游戏觉得很爽，就买来试，不用担心旁人冷眼。喜欢时尚，选PSP；喜欢创意，选NDS。清楚自己心所向，就随意飞翔。不要被潮流所束缚，这才是游戏的真谛啊！我觉得有句话说得很棒：人生苦短，及时行乐。

李晔

“人生苦短，及时行乐。”翻译成英文就是“LIFE IS SHORT,PLAY MORE.”这也正是Xbox早期的广告语。看来你选择Xbox是选对了。不过感觉我对这句话的理解却是“早买早玩”。先不管什么一辈子不一辈子的，游戏主机的寿命可没这么长，最长寿的主机也就不到十年寿命，短命的三年就玩完了。因此出了新主机的话，在经济条件许可的情况下早买早玩就对了。之前Xbox销量很低时微软才大力鼓吹“人生苦短，及时行乐。”现在Xbox已成为老二，Xbox Live也大行其道，Xbox的广告语也变成了“It's good for play together.”（独乐乐不如众乐乐）这才是王道啊！

关于掌机攻略……

Lmear：《掌机王SP》与《游戏机实用技术》上的很多文章都有重复，以前还有整篇一字不改地照搬的情况，现在已有改进，不过仍不太理想。希望小编们在制作的时候能将两本杂志的内容区别开，比如一个重攻略，一个重研究，让两本杂志都有自己的特色。

137XXXX0013：现在《游戏机实用技术》好像是已全面进入家用机行列，而对掌机行列的内容就大幅减少！希望你们也为我们掌机的FANS多提供点掌机游戏！

真是众口难调啊！对掌机游戏的介绍也是《游戏机实用技术》重要部分，这点请喜欢掌机游戏的朋友们放心。不过由于《掌机王》和《掌机王SP》是掌机专门志，所以在详细程度方面不可同日而语。其实现在《掌机王SP》和《游戏机实用技术》上的文章已经有很大的不同了，就拿是同一个游戏，肯定是不一样的，其侧重点也不一样。不过由于游戏都是一样的，所以难免会给人重复的错觉。其实不是这样的。

纱迦的话：上期猫太险遭处罚，其原因是在制作11月AB合刊的发售表时，误将2004年9月6日~9月12日间的销售第13名《BOBOBOOBOBOOBOBO》写成了《BOBOBOBOOBOBOOBO》，幸好在截稿才发现，这才避免了悲剧的发生。如果你在10秒钟之内看完以上这段话而且还能找出错误的话，那你可真够厉害的！

138XXXX5278：《FF Ⅶ》子孙满堂，《武藏传2》在TGS2004一点消息都没有。《漂泊的故事》，还有人记得你吗？这年头原创就是少。

其实《武藏传2》虽然在TGS没有试玩版也没有影像，不过在给海外媒体的资料中还是有很多东西的。至于《漂泊的故事》，现在松野泰己正在忙做《FF Ⅻ》，估计在短期之内是没可能了……

Pierce：一看这期封面就知道是陈杰同志画的，不错喔！至于以后用这种图做封面，我没意见，只要字画安排得当就可以了。单用歌星，影星做封面？谁？BoA、宇多田光、幸田来未、成龙、施瓦辛格？搞什么嘛？那跟时尚杂志有什么区别？用影星，歌星，我推荐如下几个：乌拉拉、林明美、尤娜、琳、Joe、克劳德，这些也是歌星影星呀！

用与游戏不相干的明星当封面遭到绝大多数人反对，看来除非请明星COSPLAY成游戏角色，否则是很难得到广大油炒饭的认可了。在此推荐大家看看日本最新影片《恋之门》，酒井若菜在片中扮演一位COSPLAYER，COS了不少游戏角色，就连《灵魂能力Ⅱ》的香华都有哦！

惠州 邓全：Gamehalo里的达人影像不能少！最好是每期都有！另外小编们也多露露脸，别老是用读者投稿，我对你们的水平信得过！想当年《真魂斗罗》那个全S级影像可真是惊天地，泣鬼神。

虽然"时间过得真快啊"这句话实在太俗，但我还是不得不说。因为从《游戏机实用技术》开始送光盘到现在，已经快两年了。记得两年前第一张游戏光环里就收录了《真魂斗罗》全S级影像，这份影像是穷胜员师、多边形、纱迦、GOUKI等数人之力制作出来的，结果大受好评。现在适逢游戏光环诞生两周年之际，《新魂斗罗》又诞生了。为此，我们将在下期推出游戏光环两周年特别纪念作品——《新魂斗罗》达人演示，仍由众小编操刀，不容错过！

浙江 章声远：本次TGS报道太详细了，向八位编辑道声"辛苦了！"不知各位回来有没有买些猪脚爪回来吃呢？没有！那就要赶快了，听说猪脚汤很补的。

感谢关怀！不过猪脚汤似乎是给女同志喝的，据有关专家说用于恢复产后缺乳疗效最佳（汗）……

……与否不是问题(哪有那么多……

……要有"拿来主义"，力求多变

更多创新正在锐意策划中，敬请关注！

qinan76：贵刊可否推出一个恶搞的专栏，收录一些恶搞的影像或图片，比如《潜龙谍影》千人斩达成之类。

完全同意！从本期开始希望大家多投一些这样的东西来，一旦录用会有稿费。没条件提供影像或图片的读者，也可以提供自己的创意。如果稿件够多的话，也许可以开办新栏目哦！

西施千人斩？我倒！

136XXXX1266：《战国无双 猛将传》让我午夜奋战在日本战国时代！何时有机会能用老将廉颇玩到原汁原味的《春秋战国无双》呢！编辑们给KOEI反映反映啊！

光荣从来没有出过以春秋战国为题材的历史游戏，最远也就出过描写楚汉相争的《项刘记》，所以你说的这个游戏可能是没指望了……

油炒饭Miyavi：杂志每次的攻略部分似乎都有几篇因为篇幅不够而不得不向读者说抱歉的。翻到前面的部分，新闻每次都不太精简，而且每一个篇幅都有点长，要是能精简点不就能让我们看到更多的内容了么？"前线狙击"有时候也是这样，觉得有点过于长篇大论了，甚至比"特快专递"还要多。有时玩一个游戏，杂志上没有重点做攻略，只有特快，但就那么两页，还全是表格，有些重点的地方也没讲到。于是我不得不又去上网找攻略。其实攻略部分挺重要的，希望你们不要忽略。我不是在说让其他栏目都缩水，在那些大作很多的时候，其他栏目适当地精简一下，会给攻略腾出更多的地方，而且那些FANS专页的东西也可以放进去。大家在看攻略时会更轻松！在游戏淡季，就反过来。杂志不要一成不变，应该收放自如才对。

作为FANS，自然希望在杂志上看到自己喜欢的游戏的攻略，页数自然也是多多益善了，所以对一篇攻略的评价往往会出现嫌多和嫌少两种极端意见。我们杂志的攻略基本上都是遵循"谁熟谁做"的原则，这样一来可以避免出现低级错误，二来熟悉的人打起来也事半功倍。不过既然熟悉这个游戏，那么多半也很喜欢它。所以做起来总觉得页数不够（特别是一些RPG大作），对不起FANS，因此总是能看到小编们道歉。我们完全赞同你对淡季旺季的看法，感谢你的宝贵意见。

支援了UCG4年的炒饭hikaru：纱迦さま！盼啊盼啊，终于盼到了这期的合刊。TGS的报道内容十分之强，也很详尽。至于赠送的DVD，更是强劲，报道得很到位。希望UCG在不久的将来，赠送的不再是VCD，而是DVD。我也明白，我国拥有DVD的人不多，但随着发展，DVD取代VCD是必然的。而且现在的DVD也是十分之便宜，4百多就可以买到一台多功能且质量较好的DVD。所以希望可以看到UCG赠送DVD，价钱可以适当地上涨。

考虑到DVD在全国普及还需要一段时间，短期之内杂志附赠的VCD还不会改为DVD。

绯雨：你们对东京电玩展的报道，我已佩服得五体投地，每翻一页我的手都会颤抖一下，泪水（口水？）已流满了桌子。实在是神作！展台姐姐很漂亮的说。希望以后能多看到如此的报道。不知为何这期的"黄金眼"对《仙乐传说》没有评分，我很想知道小编们对这个游戏的看法。我是有点失望啦，竟然会拖慢！

因为《仙乐传说》是一年以前的NGC版移植过来的，时日尚短，而且变化也不大，所以就不评价了。

138XXXX3964：小编们好。我现在对你们又气又爱！气你们去过TOKYO GAME SHOW，而我却在为了中国的社会主义而奋斗！555555……

136XXXX8439：TGS的报道展示了UCG的专业精神，着实让人佩服！看了GOUKI脸上的迷彩，暗暗下定决心：好好作玩家这份很有前途的职业吧！

来自上海的读者 Jedi：贵刊和教科书的区别在哪里？前者让人读得精神振奋彻夜难眠，后者让人看到就想去会周公。原来，教科书上没有错别字（印刷问题除外），读者根本无法集中注意力，而在阅读贵刊的时候却能让人念力高度集中，想象力全开，两者差距显而易见。（众小编：汗……）

上海 王超：偶要批评小编们，这次的特企做得不像话。害得我越看越入迷，好想买。上网的时候一直在找那些传说中的主机，连上课都和同学们讨论着，不幸老师使用了"看穿"一技，足足站了25分钟。最近大脑都记录着这些主机，无暇顾及游戏了，这样下去肯定会死机。对于偶这样一个连GB都买不起的穷学生来说，那些真的是梦幻啊！所以偶再次批评小编们，再做这样的特企，偶就要发疯了！

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52~54期、总第56~59期、总第61~62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78~92期、总第94~95期、总第98~110期、总第112~113期，定价9.8元；总第73&74期、总第114·115期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元；《游戏·人》第三辑、第四辑、第七辑、第八辑，定价12元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价16元；《Gamehalo DVD》VOL.1、3、4、5、6、7，定价9.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

自从18号拿到UCG后，“油细鸡”已成为我每晚必备的“宵夜”。嗯，真香，我咬！

本期长达九十几页的TGS全方位报道内容详尽丰富：大到最新的游戏和游戏硬件情报资料、游戏试玩报告，小到各游戏公司展台介绍、SHOW GIRL大比拼、EVENT人气大比拼、展台赠品大比拼、COSPLAY SHOW……囊括了游戏FANS所关心的各个方面，再加之众小编东京攻略和TGS专辑DVD影像报道的引诱，看得我是恨啊，真恨为什么我不是8位赴日编辑中的一个啊！还不赶快将所得赠品一样寄一个过来，否则，哼哼！(将6位小编形象剪下，再自制一非编萨雷和主编形象贴于墙上一字排开，本人双手执镖，热血+必中)我飞！众小编“慢！主编你也飞？太嚣张了吧！”俗话云“读者就是上帝！”上帝还有什么事是不能干的，不送赠品我就飞！该怎样做不用我说了吧……

至于不足嘛，就是有关PSP方面的报道有些散，TGS专辑DVD影像展会实况报道太短，TGS可有三天啊，那么多的EVENT以及COSPLAY也能在DVD中详细报道就好了，最好再加上众小编的东京攻略影像，那才叫一个Perfect。

众小编：老大，DVD容量也是有限的啊！

众读者：一张不够用两张，两张不够用三张，三张不够用……(另注：不准涨价！不准减少杂志页数和纸张质量！不许……反正有损UCG质量的行为统统不准！)

众小编：— —b……

众小编：主编大人，……(众读者要求汇报中……)

主编：成本、成本……这个问题很早以前不是讨论过嘛，看来满足读者要求的惟一办法只有降低各位的工资了。那好吧，从本月起众编工资减半。

众小编：—_—b那，那我们还是和读者再商量商量吧。

众小编：各位读者，由于……

众读者：知道啦，知道啦，又要来说成本的问题啦，要知道读者就是上帝，上帝高于一切，也就是说读者说的一切都是对的，读者的要求都得听。众小编本应为众读者义务服务，现在还有一半工资，应该感到很庆幸啦，小心哪天我们罢读，到那时，可是连那一半的工资也没了哈。

众小编：—_—b……

UCG FAN：lanchongchixie（四川 黄骏）

很多读者都对杂志上的SHOW GIRL内容非常感兴趣，表示没能在DVD中看到相关内容实属遗憾。另外也有不少读者对没能在DVD中看到COSPLAY表演不满。其实不是众小编不想，而是不能啊！因为COSPLAY和SHOW GIRL只接受拍照，不接受摄像，所以……这次前去日本的8位编辑都是第一次参加东京游戏展，因此难免会有不尽如人意的地方，相信我们明年会做得更好的！明年9月咱们不见不散！

一句话游戏点评

TO 《火焰之纹章 圣魔之光石》：十月七日终来到，圣魔光石发售了。当日来到游戏店，老板摇头货没到。入手游戏在九号，全力以赴把机爆。今夜闲来无事做，写点心得博一笑。转职双选系统好，地图广阔随你跑。流程稍短是缺点，难度不如前作高。通关之后惊声叫，波司竟能成同胞。苦等一年没白费，今年有她足够了！——139XXXX7026

TO 《樱大战V 0章 荒野的少女武士》：拉利一出，气死的卢，吓死赤兔！——136XXXX1168

TO 《火爆狂飙3》：我白天死命地撞，晚上往死里撞，连做梦也迷迷糊糊地撞。搞得我现在出门不敢坐四轮的车，生怕会“轰”。135XXXX0160

TO 《超级大战争1+2》：我也是GBA SP的铁杆迷。我认为《超级大战争2》简直是经典！经常为每个难忘的关卡而挑灯夜战！137XXXX4099

TO 《天诛红》：有没有试过被杂兵忍杀？那种手起刀落的快感。有时你会发现，被杀也是一种艺术！

油炒饭 许文翰

TO 《最终幻想XII》：美丽纯真的东西，才是最能感动人的。樊齐

TO 《仙乐传说》：眼耳的享受，脑袋的娱乐，双手的重荷！135XXXX0783

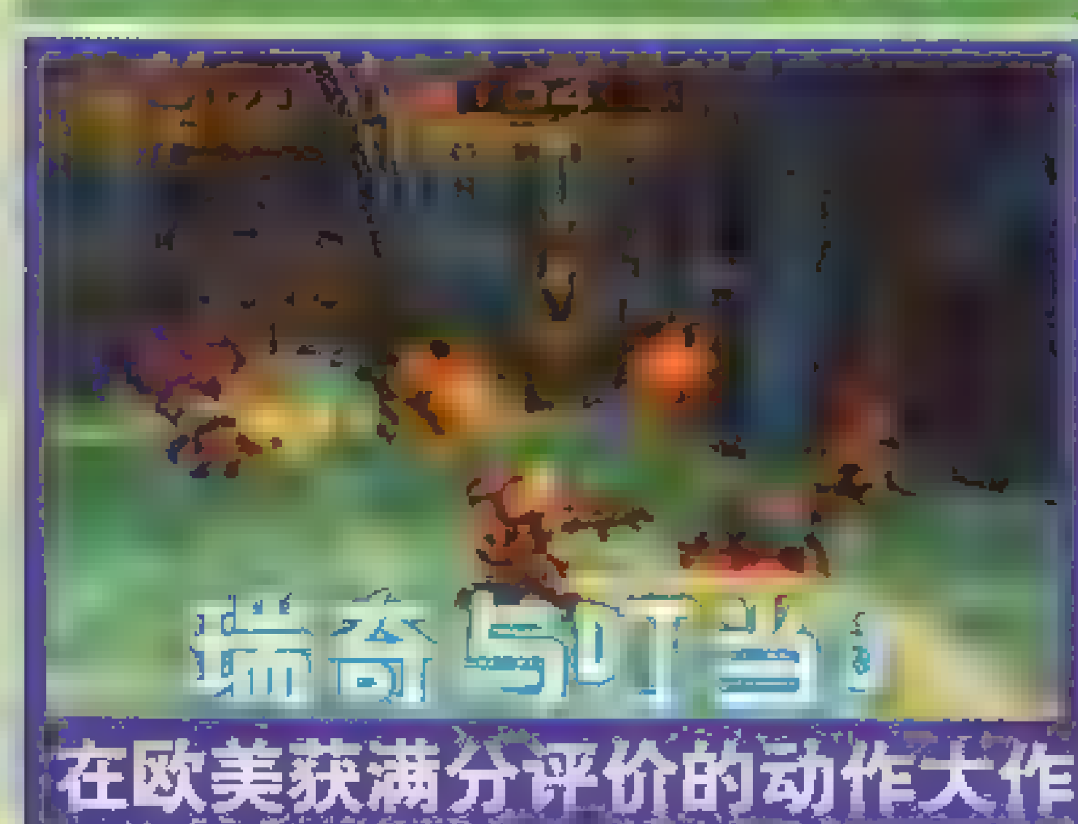
mine：我是南京大学计算机系大三的学生，油炒饭之一，目前学日语中，闲暇之余，想做一个背背日语单词的软件，做了一段时间，初具规模了。听闻计算机可是泰坦兄的本行，所以请泰坦兄帮我试用一下，看看用我的软件的感觉如何，帮忙提些意见；另外我也经常更新我的软件，有空去我的“主页”看看吧！http://cot.nju.edu.cn/021221160

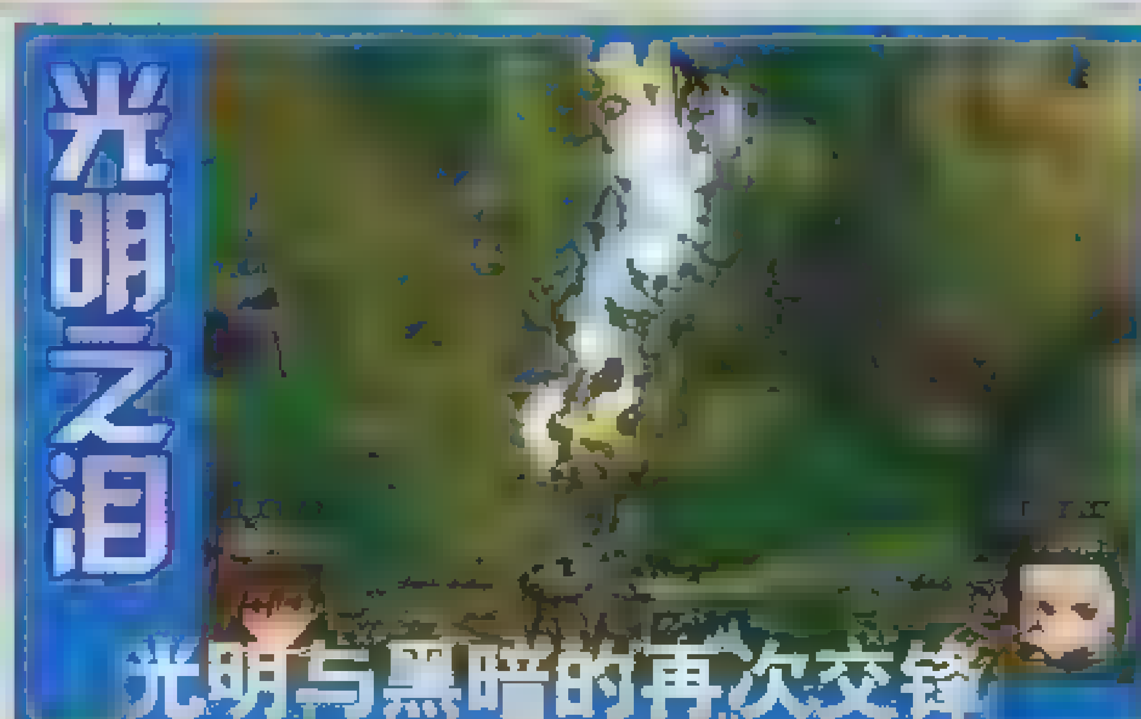
在泰坦看来，你这个软件还需要进一步完善啊！从我试用的情况来看，的确也不太理想，很多功能都没有实现。不过还是应该支持一下的。期待你的下一个版本！（PS：小心空间被挤爆哦！）

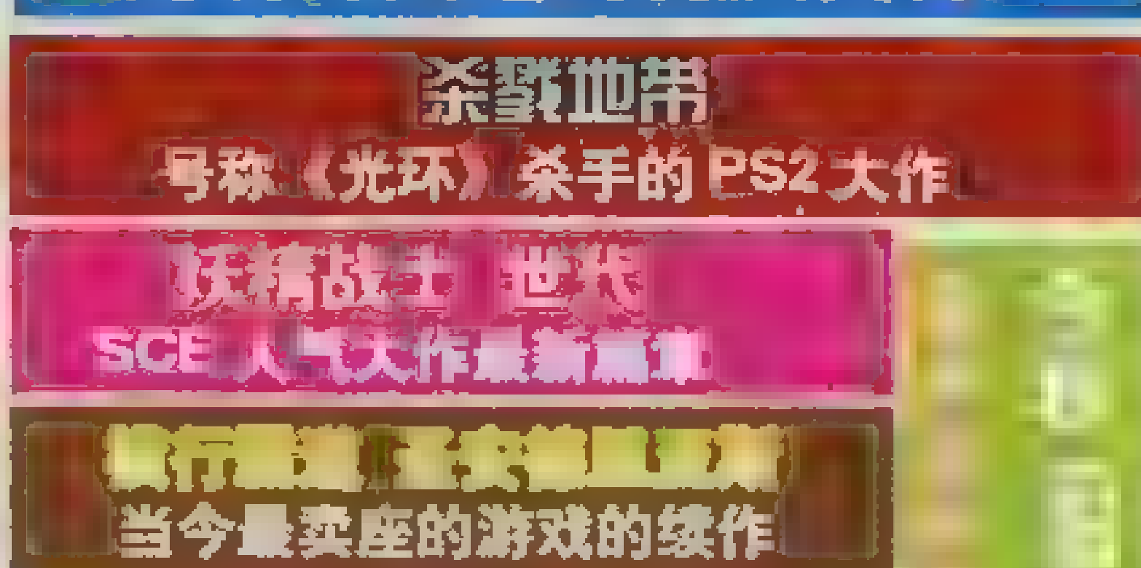
下期是《游戏机实用技术》2004年12月B总第117期

下期关注游戏











十大系列特别企划再度始动!

十大最有……的游戏角色

Gamehall

两周年特别纪念作品

《魂斗罗》达人演示



更多精彩内容，尽在12月B!

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



LIKY

◆上星期天本与大群朋友约好一起去爬山，但是早上因为临时有事耽搁，只好要他们先行，自己随后再追他们。后来到了山脚，突然想，何必要追呢？自己一个人轻松惬意地爬也不错啊，那样我的相机可以充分发挥作用，看到哪里的风景不错我可以随时停下来拍摄。所以一路上我走走停停，停停走走，拍了不少自己满意的东西，其中在一个地方，我为了拍摄一只飞行中的蜜蜂，守候了大半天，最后终于抓住了一个不错的瞬间，感觉特别舒畅。还有一只停在树叶上的蝴蝶，现在已经成为我的桌面。不过，自己流连景色不觉天色渐晚，下山时搞得自己颇为狼狈。由于不想顺着大路下山，我顺着溪流在山石和流水间跳跃而下，没想到这段路好长，天色越来越暗，两边是黑压压的树林，一个人渐渐觉得有点毛骨悚然了，鞋子打湿了一只，头也被树枝狠狠撞了一下……3个小时后，我终于下山来，此时月亮已经高高挂在中天了，回想刚才的“恐怖”行程，自己不禁有些失笑。


▲我现在的蝴蝶桌面。



泰坦





◇在PS2上目前最期待的还是《FF XII》，老实说听到它一次一次延期，心里确实非常不爽，但想到当年《DQ VII》的FANS受的苦，这区区不足一年的延期也没什么了不起吧。这一年里我认真玩的游戏其实不太多，眼下正准备体验GBA的《塞尔达传说 神奇的小人帽》，下个月是《潜龙谍影3》，再下个月是《GT赛车4》，最期待的主机是70000系列的PS2。有没有哪位读者跟我的爱好一样啊？写信来交个朋友吧。

◇这本《中的精神》是最近买的书，连同《人生十八局》一起推荐给爱好围棋的读者（可能不多吧，呵呵）。一直很佩服吴清源老先生在围棋界的成就，车祸前的17年里，吴清源笑傲棋坛，把日本所有值得与之对弈的棋手都打降了格。在那样的年代里（清朝末期到民国初期是中国最黑暗的一段时期，围棋也没落不堪；而日本江户时代幕府是保护围棋的，明治以后围棋发展很快，中国直到上世纪八十年代才赶上），能取得这样的成绩真的太不可思议了。



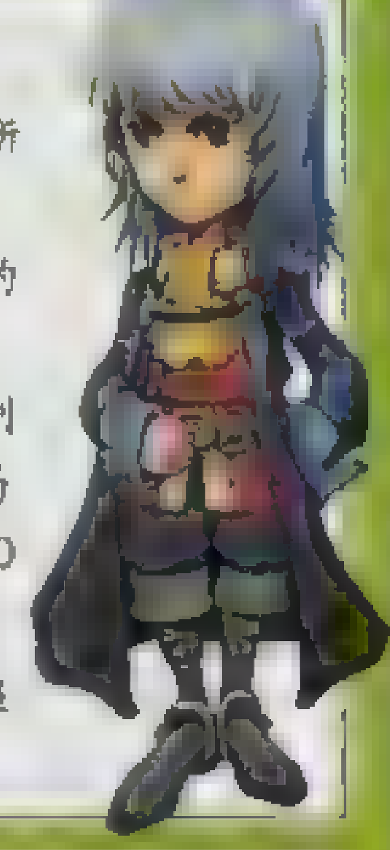
阿修罗

回家一趟，居然胖了？这一定是幻觉！幻觉！

在《OG2》和《GC》出来之前再把《ALPHA2》和《OG》通关几遍，这个时候只想说：“Oh yeah！”

塞尔达！小人帽！11月4号！（眼角闪出一颗星星状的光芒……）

一个秋天居然都没有吃柿子，真是失败！现在就等着吃柿子饼了！



▲年末就一个字！期待期待！激动激动！

D·S



〓写这篇小编寄语时恰逢九九重阳节，D·S在这里衷心地祝福每一位独在异乡的游子和盼其早日归家的亲人们。然而正是因为有了分别的痛苦，重逢的喜悦才显得格外珍贵。

〓最近忽然迷上了《蒙娜丽莎的眼泪》（林志炫）这首老歌，那份淡淡的哀伤似乎在无言地述说着暗恋的心痛与自嘲……其实，暗恋与恋爱只有着短短的一步之遥，在许多时候，羞涩与自卑才是扼杀情缘的隐形杀手。



▲本期推荐专辑《Give Love A Break》——容祖儿。

〓由于天气转凉，便换上了件淡褐色的短袖毛衫，岂料刚穿来编辑部的第一天便被视力不好的纱迦惊呼为“D·S你怎么赤裸上身！”……虽说我的皮肤黑了些，但也没这么夸张吧？（—_—b）

〓不知谁弄来了个充气筒，一时间编辑部内“卡比”（《掌机王》的气球赠品）肆虐，甚至成了吴编MM用来袭击小编的“凶器”，实在是不得不寒啊……

卡伦

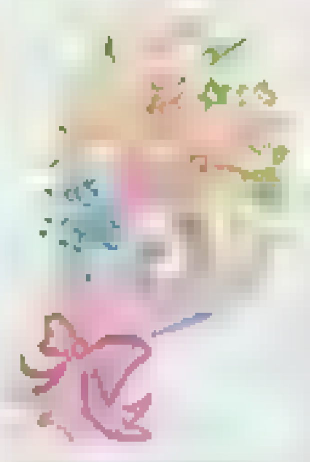
■从某人那里得知，高三学生的生活还真是辛苦啊。在这里祝愿所有的高考生在七个月后都能考上自己理想的大学！

★本月最遗憾的事情，就是因为工作繁忙未能去参加高中时最好的朋友之一的婚礼，只有在这里向她致以最诚挚的祝福了。

◆截稿前仔细算了一下，这两个星期以来我竟然写了五万字和《剑风传奇》有关的东西。游戏二周目通关，全隐藏要素达成，再加上为了写攻略及小说这些东西又把动画和漫画都看了一遍。看来2004年10月对于我来说是不折不扣的“剑风月”了……

▲中超现在是越来越好看了！建议所有人都关注一下最近和中超有关的消息，精彩程度远胜于众多好莱坞大片！

阿迪


▲婚礼的祝福。

1.《圣诞夜惊魂》这一款游戏在BOSS战时的Musical Battle演出效果颇有点百老汇的风味，让阿迪在游戏时也真正感受到了休闲的乐趣。推荐给平时工作压力紧张，一时却又找不到休闲活动的您。

2.近日收到了一位大学同学的喜帖，没想到时光的流逝竟是如此飞快，转眼间同班同学就即将步入婚礼的殿堂，在此衷心祝福他幸福美满。

★目睹了孙继海受伤的一幕，满心的伤痛。今年的中国足球，真是多灾多难。



GOUKI



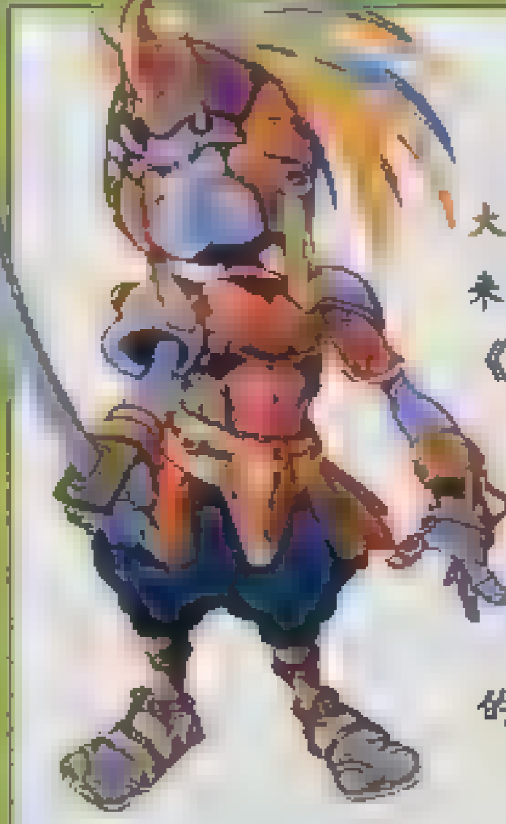
◆上期的合刊DVD受到大多数读者的肯定，新小编萨雷已经顺利渡过磨合期，请大家继续支持我们的影音系列产品。

◆最近天气不冷也不热，是运动的黄金时节！编辑部踢球的大军已增加到4名，除了日渐心宽体胖的多边形已然临阵脱逃之外（多边形给出的官方解释是“没有球鞋”……），阿迪、猫太还有卡伦（还有我）都是喜欢锻炼身体的好孩子。4人的配合日渐成熟中。

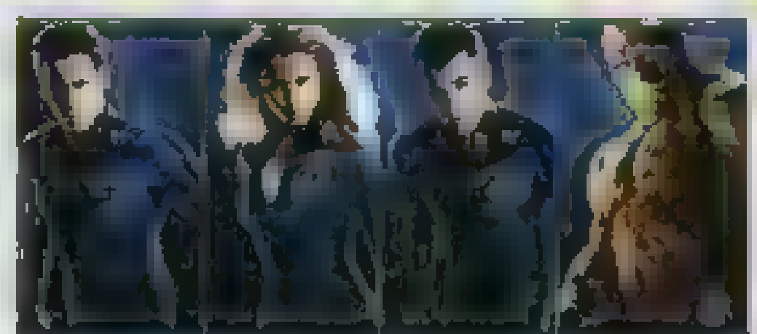
◆《罗马之影》延期到明年，本来有点失望，不过再一想，11月本来游戏就多得玩不过来，延期倒也是件好事。

◆Gamehalo第一期我们曾经做过《真魂斗罗》的极限影像，而Gamehalo的两周年恰逢《新魂斗罗》……真是太巧了啊。

SOUL



■看了一篇介绍明年大作电影的文章，发现原来明年有《侏罗纪公园4》《虎胆龙威4》，这两部电影居然还能再拍续集……明年自己比较期待的有：《碟中谍3》（2005年6月29日）和《神奇四侠》（2005年7月1日），不知各位读者期待明年的哪些电影呢？另外神奇四侠的英文就是Fantastic Four……是的，已经有人称他们为F4。（⊙_⊙）


▲《神奇四侠》电影海报

■最近才发现，原来那么多电影是用20：9宽高比例的，也就是说，即使你有16：9的显示屏，屏里上下还是会有黑条的……（x_x）

■TGS之后就是有史以来最可怕的“冬季游戏狂潮”了。（见本期焦点）尤其是对于那些喜欢的游戏类型比较多的人来说……尤其是11月……在11月所推出的游戏当中，SOUL最关注的是：《小人帽》（4日）、《杰克3》（9日）、《潜龙谍影3》（17日）、《波斯王子：武者之心》（26日）以及《勇者斗恶龙VIII》（27日）。另外，PSP到底什么时候公布发售日啊？（\^o^/）

马修



◆《瓦里奥制造大回转》的有趣之处是把机器摇起来玩，实际上把机器和卡借给别人也会获得一些意想不到的乐趣。看着他人的手、脑袋甚至身子都和机器一起左摇右摆，真是笑到肚子疼啊。

◆近来弄了一套香港最长寿的“《老夫子》系列”漫画，虽然小时候就零星看过一些，但这么一本接一本地看还是第一次，而马修也再次为那些生动有趣、既通俗又悲搞的漫画故事开怀大笑。

◆NDS发售在即，众多喜欢的游戏都已被列入购入计划，看来，年前年后又要为自己心爱的大作们出一次血了……

◆10月份编辑部有3人过生日，天秤座的马修不再孤单！



胜负师



▲《功夫》的官方网站很有特色。

【】第九辑《游戏·人》不知各位细看了没有。希望大家对《游戏·人》的各方面都能提出些意见。《游戏·人》的专用邮箱：gamer@ucg.com.cn 来信必复！

【】虽然在TGS上试玩时感觉不错，但是《新魂斗罗》的难度要比想象中低不少。另外，《魂斗罗》的经典调命秘技有所变化，"上 上 下 下 L1 R1 L2 R2 L3 R3"，不过这次只能调20命了。

【】分三次看完了《2046》，因为前两次看到一半都睡着了。胜负师似乎并不适合看所谓的"艺术电影"。现在最期待的应该是圣诞节去看星爷的《功夫》了。

【】A国布雷艇每天早上布雷，B国扫雷艇每天晚上扫雷。一日B国扫雷艇厌烦了，晚上没去扫雷。隔天早上A国布雷艇撞上了自己布的水雷，布雷艇船长被B国海军救起。A国船长大怒："你们……你们怎么能这么不负责任！"

【】"如果真的有一种水可以让你让我喝了不会醉，那么也许有一种泪可以让你让我流了不伤悲。总是把爱看得太完美，那种豪赌一场的感觉。今生输了前世的诺言，才发现水已悄悄泛成了泪……"［游鸿明《孟婆汤》］

沙罗



《皇牌空战5》素质真的没话说！爽就一个字！与朋友在谈论这游戏时，不约而同地提到了其中的故事情节。尤其对原本互相憎恨的双方共同走到一起的一幕津津乐道。强烈推荐喜爱空战的朋友们试试这款游戏。

本期《火焰之纹章 圣魔之光石》的攻略由于篇幅的原因，不能为大家介绍EX地图了，希望大家能够谅解。另外，《FE》的专页已经于本期开始，希望各位给予支持，同时对专页的内容提出意见和建议，感谢啊！



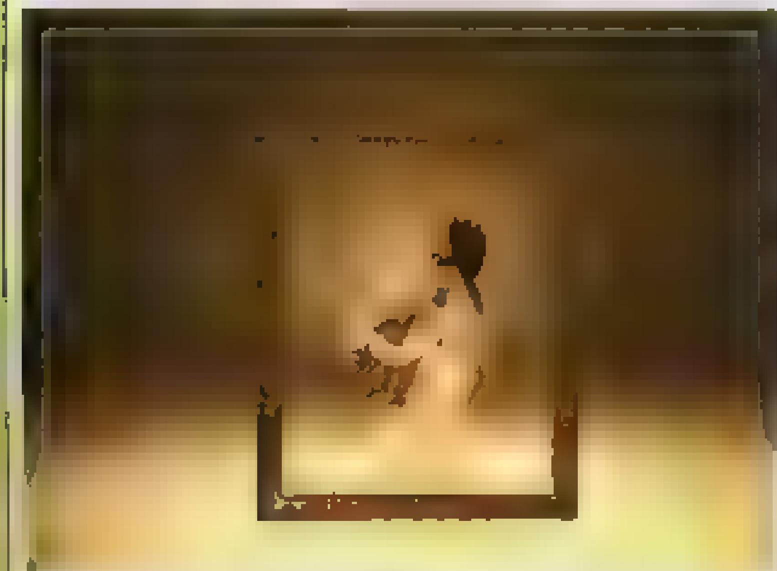
铭风



★《瓦里奥制造 大回转》吸引了编辑部众多人士，看来大家都喜欢新鲜事物啊。在这里告诫各位玩家，玩的时候真的不要身体一起动，看了别人玩后我才想起车上怎么那么多人用鄙夷的眼光看着我呢。我，我还是在没人的时候才玩吧（-_-b）。

★《ONE PIECE》的剧情应该是一个小高潮了。暗杀组织露脸了5个人，真不知道尾田会如何处理几股势力的战斗啊。

★虽然我玩了N多PS2游戏，但我真的是搞掌机的，真的。（众人：谁信啊！）？《掌机王SP》第6辑即将出炉。


▲虽然很短，不过华原朋美新歌的MV实在是太有意境了。

猫太



◎11月2日！《瑞奇与叮当3》美版发售日！这次一定要把攻略做得详尽点，让大家也能喜爱这款爽快的动作游戏！

◎改版后的《游戏·人》第九辑已经上市啦！这次多送了一张CD哦！大家一定不要错过！

◎猫の健康小知识——不要以为水果代替正餐就能达到减轻体重、降低体内脂肪的效果，水果中所含的果糖也会造成体内脂肪的堆积。其实一定要减肥的话，多做运动才是最有效率的方法啊！

◎《火影忍者 究极的英雄2》做得太简陋实在是对不起FANS啊！这期在问题小卖部中解答了一些常见的问题，大家可以去看看哦！

◎做完上期合刊后回了一趟家，发现家里除了多了几件家具外并没有什么变化，不过让我最安慰的还是家里人都健康。另外，家里的"小咪"竟然对我这么冷淡！哎啊！（还是罗罗好T_T）

◎华原朋美的美貌的确不及当年，但歌声的魅力依然能让我感动。饱受挫折后的心情，已经在歌声中传达给了大家！本期强烈推荐她的新歌《あなたがいれば》！



邪魔天使



●在星夜大人的建议下现在将输入法改成了"拼音加加"。此输入法真是方便之极。希望喜欢用拼音输入法的读者去尝试一下。

●重新又开始玩起了《梦幻之星在线》，用的还是新人类男性法师，不过每当看到某人玩《梦幻之星在线》必选新人类女战士、必银发、必黑皮肤、必独眼，就不得不寒一个。(-_-b)

●今年的好电影不断，这个月的《亚瑟王》让人热血沸腾，鲍斯简直是激萌啊！(不过为什么我的第一感觉是《FF VII》里面那个召唤兽呢……)

●NDS就要发售了，不知道有多少玩家会第一时间购入呢？什么？问我是不是第一时间买？嘿嘿，秘密。(^_^)

●最近日本台风加地震，祈祷我的同学们能平安无事。


▲《上古卷轴IV》预计投入4年开发时间，目前完成度不足一半，不过这个半成品的画面已经够惊人的了。

星夜



★"十大"征文活动受到了大量读者的关注，也收到了很多热心读者的投稿。对于每一篇读者的投稿，星夜都会非常用心地去看。确实有很多稿件的质量相当之高，很多读者的写作水平都让小编啧啧称赞啊！其中不少文章相当感人哦！敬请期待"十大"读者征文第一弹吧！

★做完合刊后回家休息了几天，和多年不见的老同学们聚了聚。以前坐在前排的一个娇小可爱的女生现在居然当上了大学讲师，不禁要感叹一声：要是当初能有这样的老师我也不至于经常逃课了嘛！



纱迦


▲博派火力太猛了，请求增援！

☆最近几天晚上都在玩《灵魂能力II》和《死或生3》，真是乐趣十足。过几天应该就会有一堆人打《死或生Ultimate》了，只希望《铁拳5》和《灵魂能力III》赶快推出！

☆现在还是在打《星海传说3 DC版》拿战斗收集，不过明年初的《凡人物语》虽然也是Tri ACE的作品，自己却一点兴趣也没有。

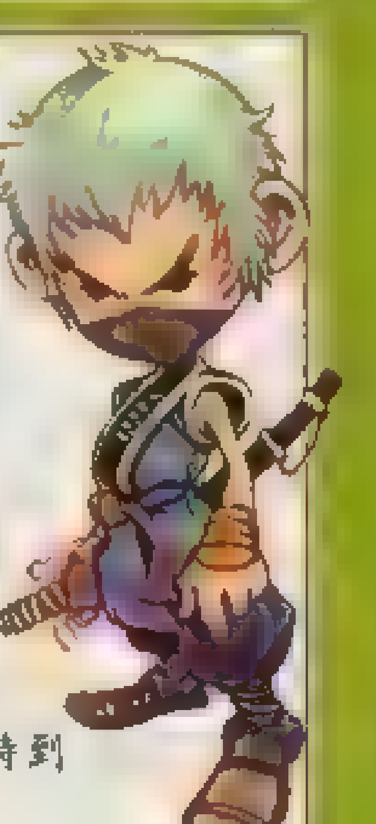
☆虽然自己玩的游戏已经很杂了，不过还是想多体验一些此前从未接触过的全新游戏系列。NGC版《机战》看起来似乎不错的样子，如果读盘不慢的话可以考虑。

☆托邪魔天使在日本的朋友买了些东西，本来说好上个周六寄过来的，没想到因为台风＋地震导致计划夭折。日本人也真不容易啊！



▲Farewell，Superman...

多边形



○《超人》电影主演、美国好莱坞著名影星克里斯托夫·里夫（Christopher Reeve）于美国当地时间10月10日因心力衰竭在纽约去世，享年52岁。他所塑造的"超人"形象已经成为"英雄"的代名词，而他生前的两句名言还仍掷地有声："所谓英雄就是不计一切后果、勇敢采取行动的人，或完成不可能之事的人。"（瘫痪前）"英雄是在遇到无法抵抗的逆境时，仍然能够找到勇气、继续奋斗、坚持到底的人。"（瘫痪后）

△《MGS3》美版发售日已定，不过可能赶不上下期了，希望能早日玩到！（>_<）

□《瓦里奥制造 大回转》谋杀了我到目前为止几乎所有的休息时间，不过正如铭风说的那样，其实这个游戏最大的乐趣在于看别人玩。你看！马修又抱着GBA满地打滚了……（笑）

×一年以来多边形一直在这个位置写上两句"英文随笔"，读者们的评价有褒有贬，热心者还给多边形指出语法错误。其实每次我都是信手而书，为的是用另一种方式来宣泄一下心情，语法方面的确有些随意，不过这些口语化的句子也谈不上语法，只是读者的热情让我汗颜。希望各位还能多多来信鞭策。(^_^V)

互动信箱

良好的读编互动才能造就优秀的杂志

柳州黄毅华　最近的目标是收集全部小编形象随意贴。虽然难度很大！

互动通道❶ 兰州市耿家庄邮局99号信箱

互动通道❷

互动通道❸

读者对10B封面和赠品的意见

上海周峰：我不喜欢本期封面，主要是字太多了，不够视觉冲击力。赠品我是特别喜欢。

北京芮超：封面不错，清新可爱。赠品还不错，不过，我有好几张卡可怎么办？本期的赠品略显小气。

昆明张骏：封面竟然用斜体的了，好醒目啊！但是赠品不怎么实用。

柳州黄毅华：本期赠品不错，我的是SONIC的，呵呵，放银行卡是不二选择哦！谢了！

黄仲良：封面仿佛打回原形了，文字大而乱。

汕头杨乐源：本期的封面一般！但色调柔和，使人很舒服！而赠品就更一般了！

长春任鹏飞：封面还可以，喜欢它的色调，人物不够养眼，像李红兰！赠品干什么的？

LvJun：这期的封面总的来说还是不错的，只是封面的文字和图片的配合略有不足。

上海胡晓春：一提起赠品就生气啊，还没用两天旁边就裂了个口，太不满意了！希望能送一些海报吧，好长时间没送了！

西安李飞翔：嗯，我觉得封面还是……乱了一点！画面确实清新多了，但封面文字编排上感觉挺乱的，突出不了重点。

北京孙建伟：这次的赠品很不实用。现在大家都把卡放在钱包里，送这个东西有点多此一举。

编：10B的封面得到的评价并不高，只是色调方面得到较多好评。但文字设计方面还不够功力，有不少读者给我们提出了意见。近来，我们把很多精力投入到这方面的提高上。并且，近两期的封面用图继86期之后再次采用了原创图片，根据现在收到的反馈看，绝大多数读者持肯定态度。请大家继续关注封面的改进工作，多提意见。

读者对10B特别企划的意见

焦作苗挺：这次的特企倒是很不错，这样的文章保存性最大。

柳州黄毅华：本期特企还不错，为下期的TGS2004打下了“伏笔”。记得多拍SHOWGIRL这道风景线！

上海孙冬华：喜欢，就是没什么创意。希望下期报道的信息量更大一点，更快一点。

上海ZJ：非常好，让我了解了TGS的发展和各大主机的兴衰史。非常期待TGS的报道，希望Gamehalo中所播出的TGS相关报道能尽量详细，多出现一些新游戏的画面和PSP的有关报道。

南安陈东毅：TGS报道应侧重于游戏作品的报道。

LvJun：本期的特别企划让人非常满意，不仅让我们了解这个盛会的历史，也带我们进入了“点的世界”我非常喜欢右上角的那几句话，既有意境，又富有哲理。

海口吴淑统：特别企划不错，下期TGS报道希望能报道一些厂家的展台赠品。

广西植步健：TGS回顾这类题材不止一次了，不过杂志也是为了照顾新FANS。对另一篇《点的世界》我非常非常喜欢，让我认识了游戏更多的方面。

沈阳黄选章：东京游戏展回顾？没兴趣！我只关心这一届！《点的世界》还行，让我非常想知道小编形象的来历。

岑溪刘刚：现在看看前些年的游戏展，除了感动之外就只恨自己知道得太少了！八年回顾啊！

编：本期的特别企划基本上获得了读者的肯定，这令我们很高兴。游戏展的回顾乃是应景之作，确实谈不上创意，但时机较好，众多读者朋友还是给予了肯定。另一篇《点的世界》读者好评更多一些。至于大家对合刊TGS的报道建议，我们尽量去做了。从现在得到的反馈看，大家基本上是满意的，我们下一届会更认真制作的。

礼



金属封面笔记本



第2版小编形象随意贴



问

1.本期封面和赠品您喜欢吗？

2.您对本期的特稿和特辑满意吗？为什么？

3.如果您看了本期攻略，请说说您对攻略的意见。如果攻略有错误或者有较多废话，请您指出。

4.您希望在电子竞技场栏目中看到什么样的内容？

5.您喜欢本期的Gamehalo吗？为什么？

6.光盘中的动漫园改版，您喜欢现在的这种形式吗？

7.欢迎大家指出杂志中的错误和不足之处。

建议

读者对10B攻略的意见

上海周峰：非常好，点到为止的攻略我太满意了，可以给100分。

北京芮超：本期的攻略很及时。偶正在《Biohazard》与《多罗罗》攻略中。

昆明张骏：《火爆狂飙3》的攻略写得不够详尽啊！

上海孙冬华：都很满意，速度还算快吧。

杨彬：《多罗罗》和《火爆狂飙3》的攻略都太简单了，有敷衍之嫌。我最近在玩这两款游戏，所以只看了这两篇攻略。《多罗罗》的攻略只算得上是流程而已，有些难点或应注意的地方没有写出来。《火爆狂飙3》就不用我多说了。希望对得起“攻略透解”这四个字！

上海胡晓春：攻略做得不错，很详细，即使不玩也值得一看，看了以后准备玩《Biohazard》了。

成语明：攻略暂时还用不上，不过《Biohazard》的研究做得很酷啊，一口气看完很过瘾。

编：好，收到大家对攻略的意见了。这次比较集中的意见是“不详细”。当然，有的读者喜欢详细的，有些喜欢点到为止的。但我们自己有一个标准，那就是攻略多讲重点难点，少写废话。请大家监督和指正。

读者对10B光盘内容的意见

株洲唐恺强：本期的《鬼泣3》与《新·终结者3》真是太完美了，值得表扬啊！

柳州黄毅华：竟然花那么大的篇幅介绍《新·T3》，虽然本人也是FANS，竟也看到犯困哦。

牡丹江范晓飞：很有意思！剪辑得太好啦！电影与游戏的完美结合！

无锡郁晓青：《新·终结者3》不怎么样，比起来，美国EVO格斗大赛精选更精彩。影像攻略我很喜欢，自己虽然没有PS2主机，但是看了就像自己在玩一样。

成语明：《新·终结者3》的影像确实很精彩，高潮迭起而且画质清晰，看得出确实很有诚意。

西安李飞翔：那个《新·终结者3》做得很棒，简直就是看大片嘛！爽！

南宁林君松：虽然不怎么喜欢《逃出生天2》，但影像攻略是我们玩家大为支持的。

昆明张骏：我认为书面攻略绝对比不上影像攻略！希望以后多用这种形式的攻略！

肇庆张宇航：影像式攻略很直观，易懂。只要长度控制得好应该会受欢迎的。

上海ZJ：小编的解说比较详细、幽默，令我满意。

上海胡晓春：我觉得攻略还是写的好，小编都玩给我看了，我还玩什么啊？

岑溪刘刚：影像攻略形式还可以，不过呢，像是“火热秘技”那样的，只要抓重点就好，可以省时间！

编：10B向大家征询光盘中两个重要内容的意见，从反馈来看，这两个内容是受欢迎的。但读者们依旧提出了“控制长度”这个要求。我们今后会尽力控制长度，制作大家喜欢的影像式攻略的。

10B互动信箱送礼名单

湖北省松滋市　罗秉莉

135**585210
135**000613
136**458231
136**446876
136**088714
137**146284
137**923266
138**738146
138**298955
138**112902
139**516650
139**864925
139**777747

TP+ 你心目中的游戏名称到 33557770,

MOBILE ZONE

手机快报

Console Express

K508C
月光银色
GSM GPRS 850/900/1800/1900MHz
102 × 46 × 14 5mm
大约 81 克
最长 480 分钟
最长 300 小时
2004 年 9 月
65536 色 TFT 彩色屏幕（128 × 160）
40 和弦
【扩展功能】内置30万像素数码相机，支持动态影片拍摄，12MB内存，MMS及MMS模板，T9优化输入法，内置经典游戏，简单MP3功能，在线金山词典
2600 元



索尼爱立信 K508C

其实K508c与K500的主要区别还是在外观上，K508c更显硬朗和成熟，在硬件方面两者是没有区别的。当然K508c内置了一款《分裂细胞》游戏（这款游戏也可以安装在K500上面），在游戏软件方面显得比超值。另外K508c的软件版本也比K500稍高一些。很多细节方面K508c都在K500的基础上作了改进，如按键、听筒烤漆等等，当然K508c价格也高出了200元。与K700C相比，K508c的内存小了很多，另外屏幕的分辨率也差一些，当然对付通常的wap页面浏览或是电话、短信已经足够了。总体来说，K508c是一款功能不过不失的产品，在如今功能日渐花哨的彩屏手机中算是比较朴实，相信一段时期内价格会有下浮。

本月获得包月短信新闻大奖的读者是

河北省的杨佳

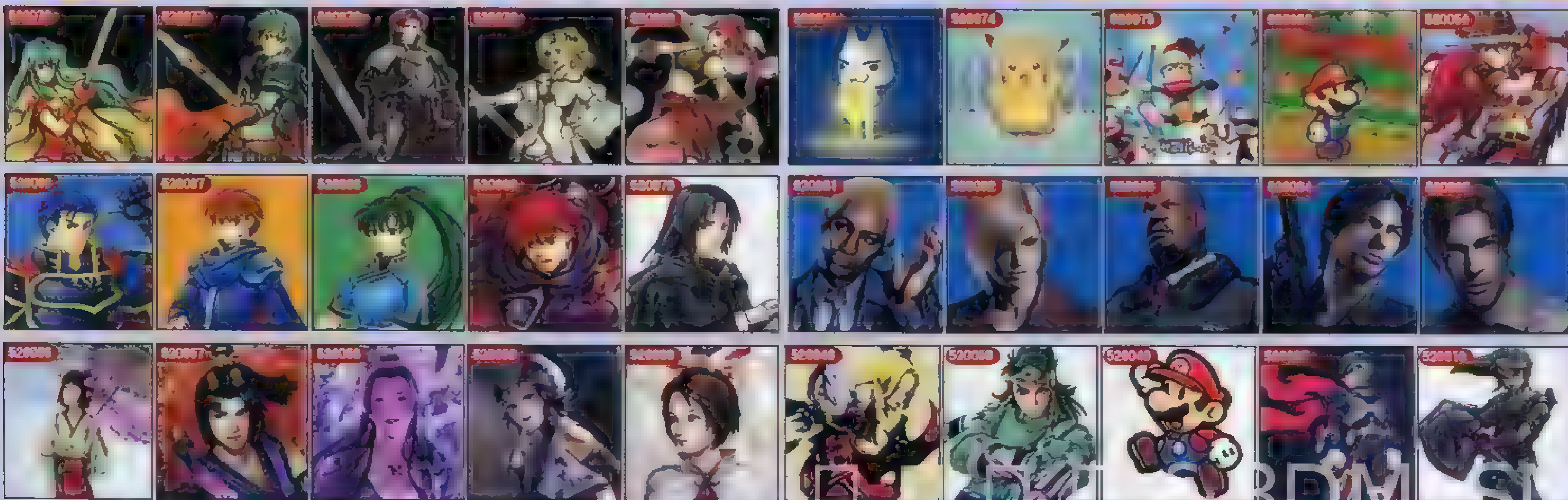


奖品是CD随身听一台。无论你是联通或移动的用户，只要定制包月短信新闻就会拥有获得每月大奖的机会。

温馨提示

参加“短信排行榜”、“一句话评刊”和“Gamehalo有奖问答”的读者有机会得到精美纪念品，而定制“短信新闻”的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS，（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到335后会收到一条询问手机型号的信息，必须要回复正确的数字喔，没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的；为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加顺利，原游戏图片和铃声的下载的发送号码更换成335598，原号码335将会保留至200年11月/日，以后玩家在下载的就要注意了哦。图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）

读者人气手机图片



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018

站住，看完广告再走！

超实用：特选全国第一流的攻略秘籍，打通PK寻宝所有秘密都在这里！
超娱乐：超酷大作资讯抢先公开，信不信看杂志比玩游戏还爽？
超投入：读者活动月月有，神秘大礼期期送！

这么棒的杂志哪里找？

160页全彩内容＋VCD光盘

杂志光盘全新打造，精彩内容全数登场，
热力奉送绝不错过！

只要10元

加量不加价！

不对——是加量又减价！

游戏基地全面改版！

二零零伍——中文游戏杂志元年

《游戏基地》2005征订活动劲爆登场

全年12期杂志只要120.00¥
半年6期杂志只要60.00¥
现在订阅还有**神秘大礼**等你拿！

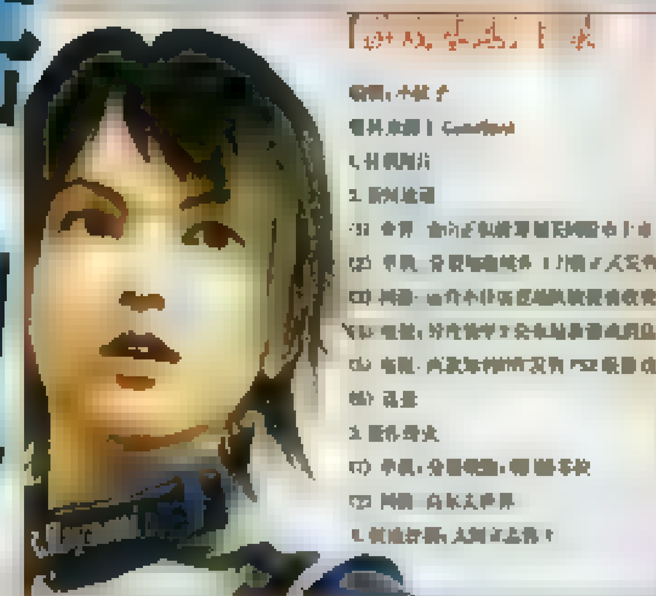
咨询电话：010–82674789
邮购地址：北京市海淀区知春路113号A座9层　　收款人：游戏基地发行部　　邮编：100086

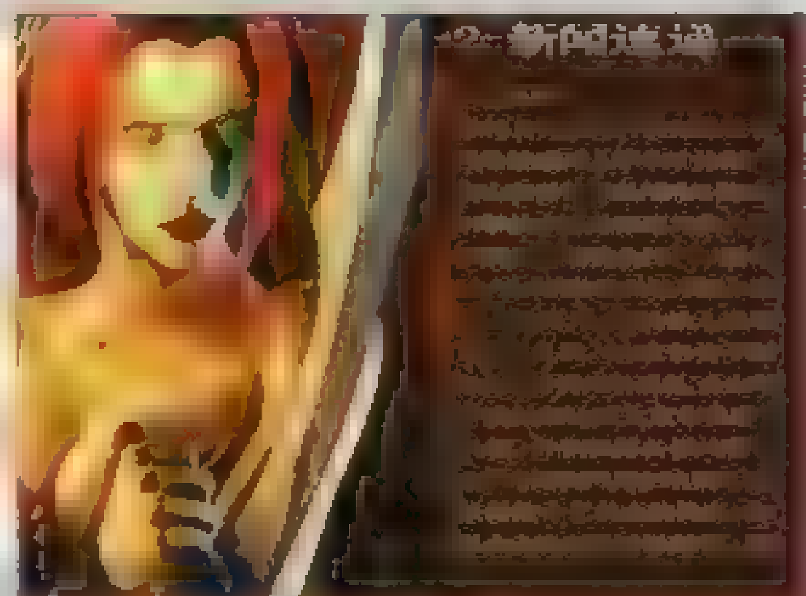
彩信基地

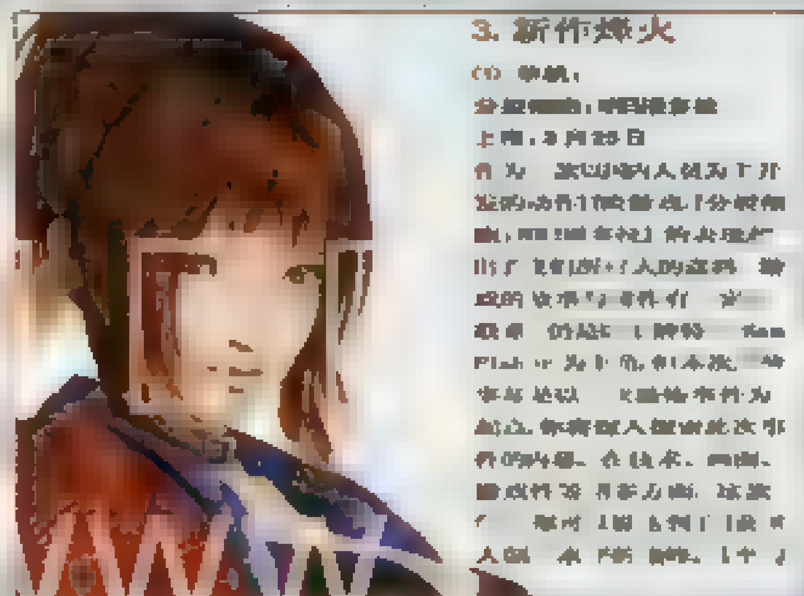
游戏通包月的定制方式：
发送短信“game”到9500268

动漫通包月的定制方式：
发送短信“show”到9500268

资费：包月18元，每月20条









本彩信产品仅适用于中国移动已开通彩信业务用户

河南亚虎电子商行

因版面有限，详细商品请登陆网站：
http://www.chinayahu.com
E-mail:game@chinayahu.com

—我们和您共同发展

邮购地址：河南金林市城(原河南音像城)门面房8号 收款人：盘涛 邮编：450000 咨询电话：0371-6989696

您想第一时间拥有以下主机吗？
PS two型便携式主机即将上市！
GBA SP后继机种NDS拭目以待！
索尼掌上游戏机PSP万众期待！

三种主机现已开始接受预定！
预定者将会得到一份精美礼品！



商品	价格
PS Ⅱ 50007型（主机＋原装黑振＋电源线＋AV线）	1380元
PS Ⅱ 50006型（主机＋原装黑振＋电源线＋AV线）	1450元
PS Ⅱ 55006型（主机＋原装白振＋电源线＋AV线）	1500元
X-BOX港版（主机＋原装手柄＋电源线＋系统升级）	1350元
X-BOX水晶版（主机＋双原装手柄＋电源线＋系统升级）	1450元
GBA黄金太阳限定	550元
GBA-SP带精装游戏一款	700元

DC正版

最后低价！

游戏	价格
刀魂	20元
格兰蒂亚2	20元
NBA 2K	20元
索尼克1	20元
索尼克2限定	30元
VR网球	20元
世嘉拉力	20元
炼金术士限定	30元
樱花3	100元
摔角	20元
喷射小子	20元
太空频道5	20元
死亡之屋2	20元
F1赛车	20元
向北去	20元
莎木2	180元
温泉	20元
世嘉GT	30元
梦游美国2001	20元
世嘉拉力2	20元
梦幻骑士	20元
风来西林	20元
D之食卓2	40元

烧录器

我公司现已是火线烧录器河南省总代理，由于盗版猖獗，假火线冲击我省市场，请大家认准亚虎"YH"标识到我总店、西区分店及我公司指定经销商购买。

专业维修　热线电话：0371-6936306

本公司现已拥有专业技师及专业维修人员数名，专业维修各种家用游戏主机并长期为客户提供主机的正确使用、保养及基本维修知识。另外，本公司现已开展加盟维修连锁，有一定维修基础的加盟店，我们将长期提供原配件及技术支持。

本公司长期对外批发、零售，所售产品均保证原装正品。请认准亚虎"YH"商标。
投诉电话：13303846622

上海春康商贸
上海P·K数码电玩专营店



信誉是我们的生命力！原装配置，假一罚十！

本店承诺：产品绝不以次充好，以旧充新，主机绝对全新，手柄绝对原装。
主机信息：本店所售主机均有原厂封条，一次性开机画面，现场开封。

想买真正的全新机请到本店来 来就送车费！！！ 谢谢光顾！

主机	配置	价格
PSⅡ50000型		1850元
PSⅡ50001型		1430元
PSⅡ55006型	标配	1600元
PSⅡ50006型	标配	1430元
PSⅡ50007型	标配	1430元
PSⅡ50004型（欧版限定版）水蓝色		1680元
PSⅡ50002型限色限定版（双手柄）		1750元
XBOX港版（白金限定版）		1800元
XBOX绿光限量版	标配	1680元
XBOX绿光光环版		1780元
XBOX夏日水晶版		1650元
XBOX纯白限量版（全球限1000台）	标配	5XXX元
NGC美版		1050元
NGC日版		1200元
NGC季蛇限定版（全球限5000台）		2880元
NGC仙乐传说（套装机）		1900元
NGC阪神限定版		1600元

游戏精品

商品	价格
PSⅡ光枪（特典版）原装	495元
太鼓达人	388元
鬼武者刀型摇杆	880元
GT4 Force Pro方向盘（港版）	1650元
EYE TOY 单体装（原装）	250元
罗技无线手柄	420元
原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
拳王格斗摇杆	330元
刀魂摇杆	150元
铁拳摇杆	150元
NGC可移动支架	330元

NGC、PSⅡ，XBOX大量正版软件 版面有限，有意者请来电咨询！

主机	价格
SP全新机	645元
SP翻新机	545元
GBA全新机	520元
GBA翻新机	399元

请大家到易趣查询我们的信誉度。
易趣唯一一家拥有实体店面的店铺。

为满足低价位消费业务，本店高价回收各类主机，掌机并可以旧换新。GBA最高回收价350元，SP最高回收价600元。（绝不压价）

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备，品种繁多！

地　址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）
电　话：021-66288809
联系人：张杰 赵伟刚　邮编：200071
公　交：轻轨一号线直达宝山路线，66、65、51、18、101、69、78
营业时间：10:30—20:30
欢迎邮购
招商银行卡号：9555 5002 1564 1225



老牌新慧福智慧卡系列

产品名称	产品功能
64M智慧卡	可卡对卡烧录，宝盒下载，火线烧录。
128M智慧卡	可卡对卡烧录，宝盒下载，火线烧录。
128M 智慧套装	128M卡 ＋ 一条火线 ＋ 驱动
128M灵锐合卡	可烧合卡，火线下载
最新EZ256M卡	带金手指功能，真正的EZ兼容卡带 是所有烧录卡中最物超所值的新产品 烧录下载操作简便 一学就会

另推出以坏卡换新卡业务，64MA卡回收10元；128MA卡回收20元；32MA卡回收5元，以解决新慧福老客户的后顾之忧，出厂批发价请与本公司刘先生接洽。

声明：原新慧福业务员游先生已脱离本公司，今后所为与本公司无关。本公司已将他所经销的产品权限收回，由本公司直接对客户联系。市面上出现假冒的智慧卡质量伪劣，望客户直接与厂家取得联系，谨防上当。

联系电话：0755-26723533　手机：13632954768
www.mygba.net　Email:qlcd@163.net
交通银行太平洋卡：40551235110094906　刘先生
农业银行：103039911007878069　刘先生

上海道具馆仓储大卖场

特价无限 成为会员

HTTP://WWWDOJI-SHOP.COM

全机种正版一网打尽，日本特价风暴天天袭来！ 以诚取信

欢迎外地客户邮购！

主机

主机	价格
NDS 预定希望价	15XX元
NGC 各类限定主机全部有货：	
仙乐限定	2300元
双蛇	2600元
普通NGC	1180元
凭此广告来本店购买NGC主机合会过2888元送一张NGC游戏（指定）	
PS2：	
70000型	15XX元
5000X型 全部标配	1550元
XBOX：	
雷的限定	2XXX元
其他所有同捆机器	电询
SP：	
火影限定	1550元
普通版（一套）	680元
各类日副限定主机价格不一，本店全部有售	

全新的价格，品质的保证！本市环线免费送货，异地优惠邮寄！
道具馆仓储式大卖场，具有相当高的信用保证！并拥有自主网站！
道具馆售前、售后始终微笑服务 ☺

DOJI-SHOP每天保持几百种商品在线，以满足您的需要！上海的朋友可以到本公司的门市网点进行购买。本店以经营正版和日本原装玩具为主广为人知。

1. 本产品如有质量问题，包换期为一个月。
2. 上海市环线内免费送货上门，异地业务走款到发货，本公司有专用的快递托运公司，速度快，价格低，而且不会在运输当中有任何问题。以一公斤计算（收费是江浙地区15元，时间为当天上午11点前发货当天即可收到，其它地方一律20元，今发明到），网上的物品缩短的货物配送时间问题也解决了。
3. 在本店预定价第7轮正版游戏即可免邮费。
4. 我们愿和所有的客户交朋友，使您享受到最优惠的价格行业务，以诚为本。
5. 如有什么疑问请留言，我们会在第一时间答复大家。
6. 商品成交后，请给予真实评价！

服务的正规化给你不一般的感觉

PS Ⅱ 正版游戏

PS2 正版（本店有100多个品种）

游戏	价格
MGS3	3XX元
MGS3 限定	13XX元
皇牌空战5控制摇杆	1280元
异度传说2限定	1580元
幻想水浒限定	880元
战国无双限定	680元
战国猛将限定	880元
剑风传说限定	880元
恶魔城限定	600元
影之心2限定	980元
樱花大战5限定	480元
樱花大战1限定	280元
北欧女神限定	1680元

逼稀有同大量限定者供不能全部登出

游戏	价格
生化爆发2	370元
初回恶魔城	320元
太鼓达人4	330元
武忍術	180元
三国无双3猛将	300元
战国无双猛将	320元
天诛红	460元
零红蝶	320元
VR4 进化	180元
生化维罗尼卡	200元
鬼泣1	180元
球会2004	300元
JOE 红侠	320元
男忍	320元
女忍	150元
幻想水浒4	320元
FFX 初回	580元
寂静岭4	300元

NGC 游戏

NGC 正版游戏（本店有80余种）

游戏	价格
玛丽网球	3XX元
水晶编年史	360元
CAPCOM VS SNK2	280元
海贼人	160元
梦幻之星1+2	330元
鲸鱼肚子	260元
玛丽聚会5	350元
瓦里世界	320元
全明星大乱斗	380元
星际火狐	150元
永恒黑暗	170元
海贼王 财宝战争	200元
山脊赛车进化套装	220元
玛丽赛车	350元
生化1	300元
生化0	250元
F ZOER GX	300元
高达战士轨迹	280元
SONIC 合集	180元
转转棒 最新	280元

XBOX 和其他软件

游戏	价格
光环2	3XX元
DOA 最终带特典	5XX元
神鬼寓言	300元
光环中文	150元
DOA 排球	320元
忍龙	200元
刀魂2	220元
寂静岭2	250元
铁甲飞龙初回	350元
脱狱潜龙	200元
皇牌飞行员	180元
幻魔鬼武者	150元
DOA 3	150元
御伽1	160元
御伽2	200元

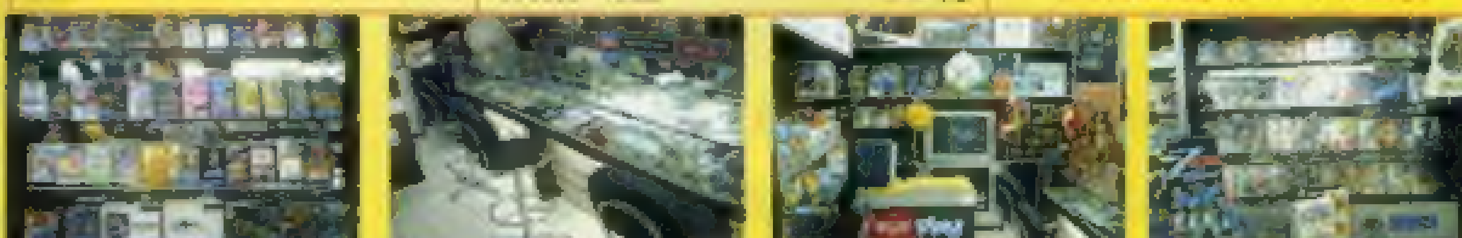
WSC 套装

FF124+海贼王123+WSCC=580元
本店有10种WS卡

GBA 正版软件

游戏	价格
口袋妖	360元
烈火之剑・圣魔光石	380元
机战D	220元
玛丽对大金刚	280元
FF1+2	430元
玛丽大回转	360元

本店可以预定任何日本游戏3～7天到货



招商一卡通：9555 0002 1581 8546　建设银行：1216 5899 0011 0092 284　持卡人：姚慧萍

地址：上海市静安区康定路626号
邮编：200040
公交线：76、54、24、23、138、地铁二号线静安寺下
联系人：王奕玮
电话：021-62587189
QQ：394503264
营业时间：10:00—20:00
版面有限无法一一刊登，买正版请电询！

想第一时间拥有NDS吗？

看《SP》得“NDS”活动展开



《掌机王SP》第6辑送给你！

任天堂双屏掌机NDS11月21日火热发售，中奖读者可第一时间拿到这款梦幻掌机，第一时间享受双屏的乐趣。具体活动细节，敬请留意本辑《掌机王SP》。

看《SP》得“SP”幸运大抽奖 全面升级

只要购买《掌机王SP》第6辑就有机会中奖，NDS、GBA SP、SMS2记忆棒，各色奖品等你拿！



最新掌机资讯
最强达人演示
尽在口袋光环

口袋光环
PSP游戏集锦/NDS新作短波
热血最强
《KOF EX2》连续技演示
《超级马里奥弹珠台》官方最速成绩
《洛克人EXE4》秒杀BOSS详解

赠



赠

精美赠品
NDS BOOK



内容导视
特稿——大阵仗
双屏降临之前——NDS游戏大合集
口袋中的风驰电掣——GBA赛车游戏大盘点
掀起你的盖头来——动漫改编游戏专题
超任的光辉——GBA上模拟SFC游戏
剧情小说——火焰之纹章 圣魔之光石
研究中心——《圣魔之光石》最强阵容目指